MEGA HIRO

100% ANIME 100% ACCIÓN

Nº 1
2,95 €

¡DE REGALO!

PHONE STRAP

POKÉMON

POKÉMON ADVANCED BATTLE

DETECTIVE CONAN

¿QUIÉN ES EL MEJOR DETECTIVE?

SAINT SEIYA

VUELVEN LOS CABALLEROS DEL ZODÍACO

4 POSTERS

CAMPEONES
HACIA EL MUNDIAL

panini revistas

GUÍA DE EPISODIOS DE ZATCHBELL

¿CONOCES NUESTRAS SERIES DE MANGA?

panini manga

Entra en nuestra web
www.paninicomics.es
y encuentra tu tienda más cercana.

¡¡Apúntate a la moda Manga!!

MEGA HIRO

¡Bienvenidos a **Mega Hiro**, la nueva revista dedicada a la animación japonesa! A partir de este mes tenéis una cita inevitable en vuestro quiosco para echarle un vistazo a la que seguro que pronto se convierte en una de vuestras publicaciones favoritas. Si eres aficionado al anime y otros temas relacionados, **Mega Hiro** contiene todo lo que necesitas: artículos sobre tus series favoritas, guías de episodios, cobertura de la programación de televisión... ¡sin olvidarnos de aspectos relacionados con el anime como los videojuegos, los juegos de cartasy demás! ¿Que quieres más...? ¡Pues también te hemos preparado secciones de humor, pasatiempos, correo... y un montón de regalos que te puedes llevar con sólo escribirnos una carta! ¿A qué esperas? ¡Pasa la página y ponte a leer ya!

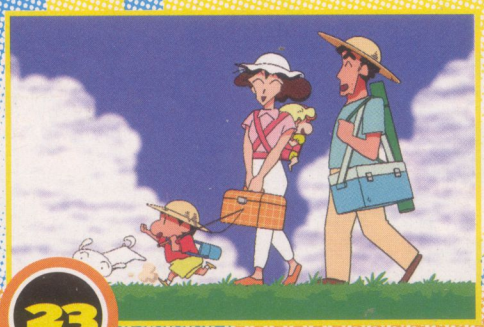
6 Campeones Vuelven Oliver y Benji

8 ¡Te desvelamos los mejores secretos de Detective Conan!

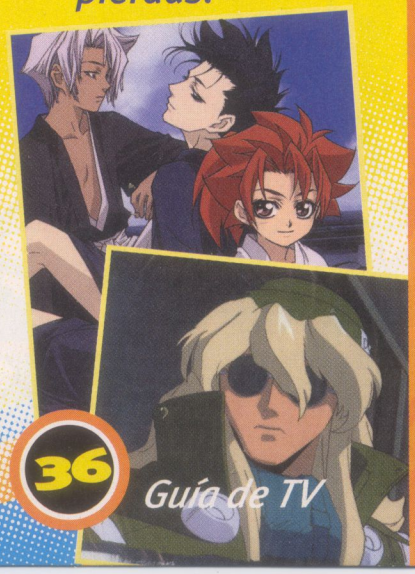
14 ¡La ficha de Shin chan! ¡No te la pierdas!

10 ¿No conoces bien One Piece? ¡Nosotros te lo descubrimos!

43 Cómic



23 Póster



36 Guía de TV

ÍNDICE

MEGA HIRO 1

4 Noticias
Lo que tienes que saber

6 Campeones
El regreso de Oliver y Benji

8 Detective Conan
Los grandes secretos de la serie

10 One Piece
¿En qué sagas se divide?

12 Pokémon
La nueva temporada en TV

14 Inuyasha
Los mejores momentos de la segunda temporada

15 Caballeros del Zodíaco
Vuelve un clásico

16 Toriyama toma las consolas
Juegos inspirados en sus obras

18 Anime DVD
Las novedades más interesantes

21 Ficha
Shinnosuke, el terror del barrio

23 Superpósters:
Inuyasha
Detective Conan
Shin chan
Pokémon

31 Guía de episodios
Zatch Bell!

33 Descubre los Kraks
Un juego que te volverá loco

34 Los Top del anime
Tus personajes y series favoritas

36 Guía de televisión
Lo que no te puedes perder

38 Guía manga
¡Con tanta televisión, casi nos olvidamos de la lectura!

40 Correo
Cartas, dibujos, preguntas, sugerencias... ¡aquí está todo!

42 Pasatiempos
Por si aún te queda algo de tiempo libre

43 Cómic
Conoce a Hiro, el héroe que da nombre a la revista

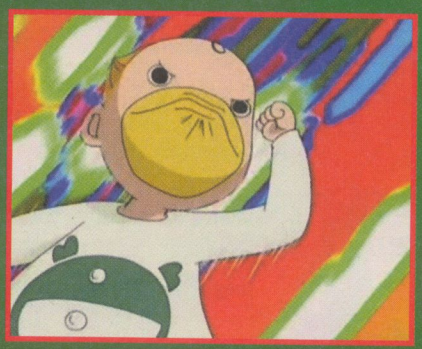
49 Humor
Porque echarte unas risas nunca está de más

50 Formulario concursos
Rellénalo, recórtalo y envíalo... ¡así de fácil!

51 Test
¡Queremos saber cómo sois!

NUEVOS EPISODIOS DE ZATCH BELL EN JETIX

Kiyomaro continúa descifrando el libro rojo de Zatch mientras se suceden los combates contra nuevos y cada vez más poderosos mamodos. Los 26 nuevos episodios de la serie empezaron a emitirse en el canal Jetix el sábado 15 de abril a las 10:40, y desde el martes 18 también se pueden ver a las 13:25.



Zatch Bell © 2003, 2006 Makoto Raiku/Shogakukan, Toei Animation

ESTRENO DE POKÉMON ADVANCED BATTLE

También en Jetix podéis disfrutar, desde el lunes 24 de abril, de las nuevas aventuras de Ash, Pikachu y sus inseparables amigos a medida que se adentran cada vez más en la región de Hoenn. ¡A su alrededor hay decenas de nuevos Pokémon que capturar! El sueño de Ash de convertirse en el mejor entrenador Pokémon del mundo está cada vez más cerca...

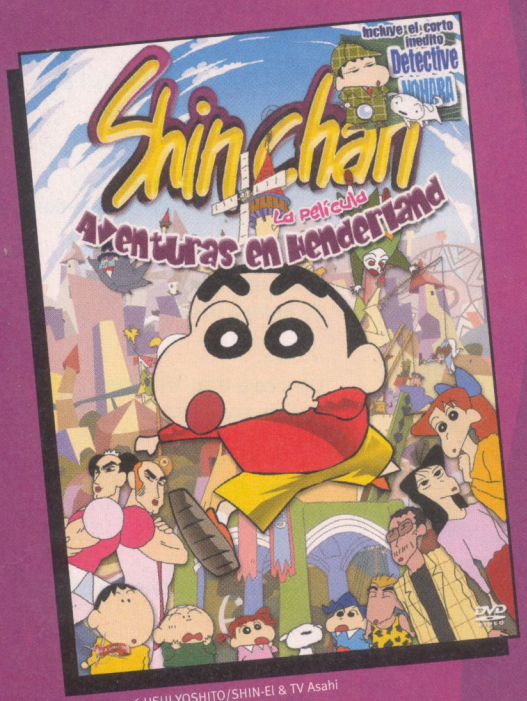
© 1997-2006 Nintendo, Creatures, GAME FREAK, TV Tokyo, ShoPro, JR. Kikaku

ESTRENOS DE ANIME EN CANAL BUZZ

© 1997 AIC

Burn Up!: Chicas y acción en el canal Buzz

Buzz continúa apostando por el mejor anime juvenil para su parrilla y en mayo renueva programación con cuatro estrenos para todos los gustos: *Burn Up! Scramble*, que hará las delicias de los amantes de la ciencia ficción; *Gunparade March*, una serie protagonizada por robots gigantes; *Texhnolyze*, ambientada en un mundo post-apocalíptico; y especial atención a *Genshiken*, una parodia de la vida otaku.



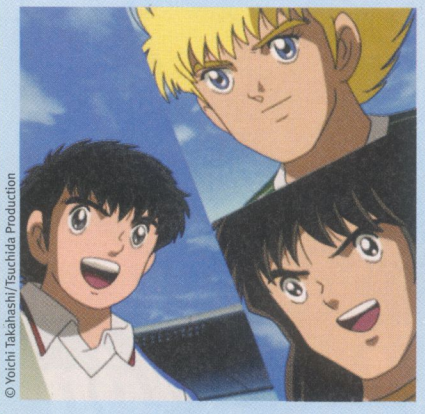
© 1992-2006 USUI YOSHITO/SHIN-EI & TV Asahi

Edición de Shin chan: Aventuras en Henderland

Luk lanzará al mercado el próximo 10 de mayo una nueva aventura de Shin chan en DVD. En esta ocasión, Shin chan se las tiene que ver con una alocada banda de malhechores que planea conquistar el mundo desde el parque de atracciones Henderland, en el filme que lleva por título *Aventuras en Henderland*. El DVD, que incluye también el cortometraje titulado *Detective Nohara*, tendrá un PVP recomendado de 17,95 €.

PRODUCTOS DERIVADOS DE CAMPEONES

Con el Mundial de fútbol de Alemania a la vuelta de la esquina, *Campeones* está más de moda que nunca, no en vano se ha vuelto a emitir en diversos canales. Durante el verano, y de cara a la vuelta al cole, Giochi Preziosi desarrollará un gama de productos como carteras, estuches, etc., basados en la serie protagonizada por Oliver y Benji y que seguro que hará las delicias de aquellos de vosotros que seáis aficionados al deporte rey... ¡y al anime! Pronto os informaremos con más detalle de estos productos.



© Yoichi Takahashi/Tsuchida Production

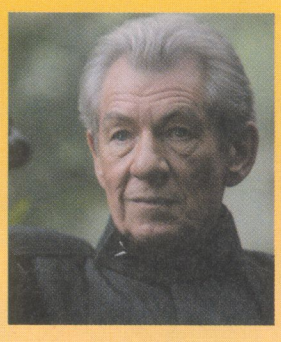
CARTAS DRAGON BALL

El juego de cartas coleccionable de Dragon Ball ha venido a sumarse a los demás juegos de este tipo existentes en castellano. En este caso, como no podía ser de otra forma, cada uno de los jugadores deberá enfrentarse en combate a su enemigo utilizando personajes y todo tipo de cartas y poderes que potenciarán su capacidad de lucha. Para jugar, basta con que compréis la baraja de inicio, que incluye todo lo necesario para jugar la primera partida. Naturalmente, también existen sobres de ampliación con más cartas que permiten mejorar tu mazo inicial...

© Bird Studio/Shueisha, Toei Animation/Bandai

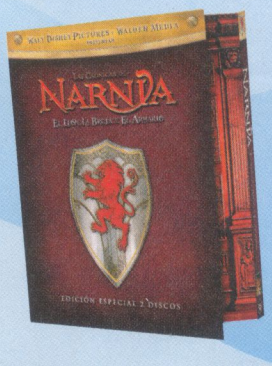
Los X-Men se acercan por tercera vez a los cines

Ya queda menos para el 26 de mayo, día en el que se estrenará en cines *X-Men: La decisión final*, que cierra la trilogía protagonizada por los mutantes de Marvel. La película presenta a unos X-Men con la posibilidad de seguir siendo mutantes o convertirse en humanos normales gracias a una formidable cura del gen mutante. Xavier y Magneto lideran las dos opciones ante lo que parece la guerra definitiva para el mundo y, por si fuera poco, un personaje al que todos creían muerto regresará muy, muy cambiado...



© Marvel Characters, Inc./20th Century Fox

Las crónicas de Narnia, en DVD



El 26 de abril sale a la venta una de las películas más taquilleras de la temporada, *Las crónicas de Narnia: el León, la Bruja y el Armario*. Se pondrán a la venta dos ediciones de la película, la normal y la de coleccionista, con dos discos que incluirán, entre otras cosas, tomas falsas, entrevistas, amplia información sobre las criaturas que aparecen y un detallado recorrido por la fantástica tierra de Narnia.

© Disney Entertainment

La 2 Lunes a viernes, 18:30

CAMPEONES Oliver y Benji

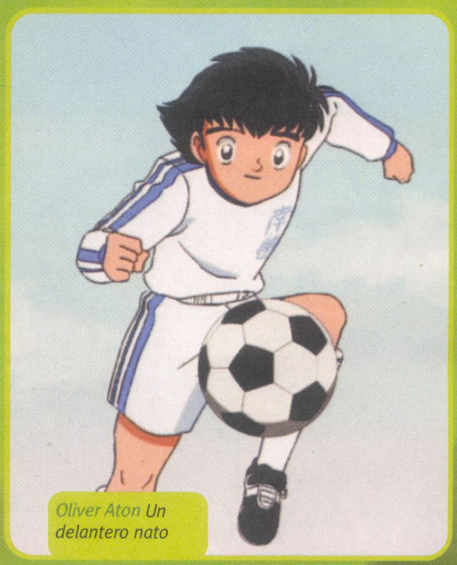
Vuelven los magos del balón

Desde mediados de marzo, La 2 emite cada tarde de lunes a viernes la famosa serie Campeones, conocida popularmente como Oliver y Benji, probablemente los dos futbolistas más admirados de la animación. Esta clásica serie protagonizada por Oliver Aton, un chico que llegará a ser el capitán de la selección japonesa, consta de 128 episodios.

El deporte rey Campeones, fútbol y anime juntos

NUEVO EQUIPO PARA OLI

Oliver se acaba de mudar con su madre a una nueva casa, mientras aguarda a que su padre, capitán de barco, atraque nuevamente en Japón después de varias semanas de travesía. En plena mudanza, decide salir a dar una vuelta por los alrededores dándole patadas al balón, del que nunca se separa –incluso duerme abrazado a él–. Corriendo de aquí para allá, es testigo de algo increíble: el portero del San Francis, Benjamin Price, es capaz de parar los disparos que le lanzan jugadores de diferentes deportes como béisbol o rugby con sus balones. No en vano, Benji es considerado imbatible. Pero eso a Oliver le motiva tanto como para retarle formalmente. En su enfrentamiento, tiene 10 oportunidades para batir al portero, pero hasta el último, con la ayuda de un hombre que ha estado atento al espectáculo, no consigue marcar. Ese hombre es Roberto Sedinho, un ex jugador brasileño de gran fama. Entusiasmado con Oliver, Roberto se convierte en el entrenador del débil Newppy. En ese equipo, Oliver hace amistad con el patoso de Bruce Harper entre otros, y también se gana la admiración incondicional de Patty, la jefa de animadores. La evidente mejoría en el equipo les lleva a disputar la final del torneo interescolar de la ciudad sin pasar demasiados apuros. Se jugarán el ser campeones precisamente frente al San Francis, el equipo que capitanea Benji. Todo parece perdido cuando el Newppy se queda con 10 por la lesión de uno de sus jugadores, pero entonces entra en el campo un chico llamado Tom Becker, que estaba viendo el partido desde la grada. Con su calidad, el equipo de Oliver logra desequilibrar el choque a su favor y dar la sorpresa. Benji vuelve a perder frente a Oliver.



Oliver Aton Un delantero nato

© Yoichi Takahashi/Tsuchida Production

Remates acrobáticos
Oliver no tiene igual

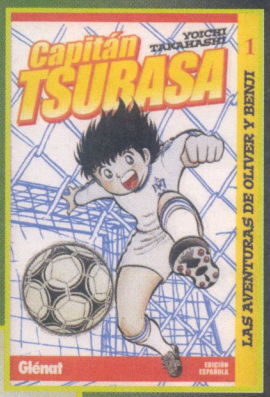
Poco después da comienzo el primer torneo regional en que participa Oliver. En él juegan los mejores equipos de la zona, como el Newteam, un combinado en el que por fin juegan juntos Oliver y Benji. Animado por la promesa de Roberto de que le llevará con él a Brasil si gana el campeonato, Oliver supera una eliminatoria tras otra, dejando atrás a jugadores como Julian Ross, un futbolista de gran clase que sufre del corazón. La final acaba enfrentando al Newteam con el Muppet del letal goleador Mark Lenders. En un vibrante encuentro, Oliver consigue el gol de la victoria. Sin embargo, su sueño de marcharse a Brasil no se cumplirá..

UN NUEVO RETO

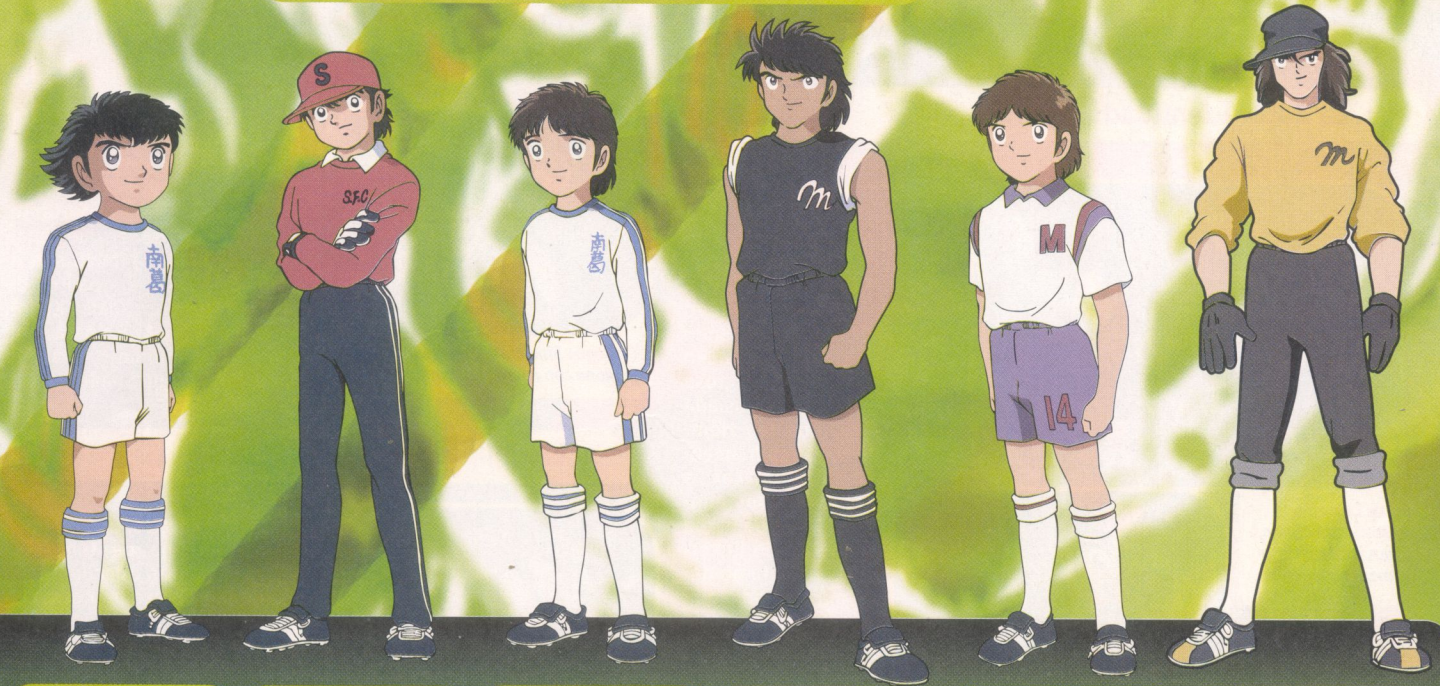
Ése es un momento duro para Oliver. Roberto ha roto su promesa al marcharse solo a Brasil; Tom –su pareja de oro– parte rumbo a Francia acompañando a su padre, que es pintor paisajístico; y Benji acaba de fichar por los juveniles del Hamburgo, así que se marcha a Alemania. De esta manera, a Oliver sólo le queda un gran rival en Japón, Mark, que en el instituto comienza a jugar en el Toho. Oliver vive una situación nueva, en la que muchos de sus compañeros del Newppy ya han dejado de jugar, y se dedican a animarle bajo la batuta de la incansable Patty.
Mientras sigue entrenando y mejorando su técnica mediante los consejos que le dio Roberto, va pasando el tiempo y Oliver crece. Ahora espera sumar su tercer campeonato seguido. Mark, harto de no ser capaz de derrotarle, pide ayuda a su antiguo entrenador en el Muppet para mejorar su mejor remate: el tiro del tigre. Esta vez todo indica que va a ser el enfrentamiento definitivo entre Oliver Aton y Mark Lenders.

Equipo Benji se enfrenta a sus compañeros.

¿QUIÉNES SON TUS CAMPEONES?



Hace ya más de dos años que Ediciones Glénat decidió publicar la historia más popular sobre fútbol en versión manga. Bajo el título Campeones: las aventuras de Oliver y Benji, *esta primera parte está formada por 37 volúmenes de 200 páginas, que equivalen a la serie de animación que emite La 2. Mientras su edición continúa, ha sido Editorial Ivrea la que ha apostado por otro manga futbolero,* Hungry Heart. *Curiosamente, el autor es el mismo en las dos obras: Yoichi Takahashi. En un país como Japón, donde hay poca afición al fútbol, él está considerado el maestro del cómic basado en el mundo del balompié.*



OLIVER ATON
Capitán y central.
Genio del fútbol.

BENJAMIN PRICE
Portero.
"Paralotodo".

TOM BECKER
Extremo izquierdo.
"La otra mitad".

MARK LENDERS
Delantero centro.
"El tigre".

JULIAN ROSS
Centrocampista.
Dotes de líder.

ED WARNER
Portero.
Ágil como un gato.

De lunes a viernes a las 7:30 en Televisión Canaria, a las 20:35 en Canal 2 Andalucía y a las 11:00 en Televisión Gallega. Mucho más avanzada, de lunes a viernes a las 19:45 en K3.

DETECTIVE CONAN

Sus mayores secretos

1. La doble identidad

Los Detective Boys Para Conan, sus casos son un mero pasatiempo

El padre, Yusaku Conoce muy bien el secreto de su hijo

El gran secreto, el más importante en toda la serie, es la doble identidad de Conan. Aunque los espectadores saben que Conan Edogawa es en realidad Shinichi Kudo, en la serie sólo unos pocos conocen su secreto. Sería peligroso que lo supiera demasiada gente, porque los Hombres de Negro podrían enterarse y atacar a Conan y a sus amigos. Para que nadie sospeche de la verdad, Shinichi no tiene más remedio que volver a la escuela como si fuera realmente el niño de 10 años que aparenta. Allí conoce a Ayumi, Mitsuhiko y Genta, con los que forma los Detective Boys. Juntos se dedican a resolver los casos que les encargan sus compañeros, que en ocasiones les llevan a investigar algún misterio importante. Los únicos que saben que Conan es en realidad Shinichi son el profesor Agasa, los padres de Shinichi (Yusaku y Yukiko Kudo), Heiji Hattori y Ai Haibara, una chica que también ha pasado por lo mismo que Shinichi.

Dos egos Shinichi y Conan son la misma persona con cuerpos diferentes

2. El equipo

Agasa El genial inventor ayuda a Conan

Como es lógico, un auténtico detective ha de tener las herramientas adecuadas. El profesor Agasa le proporciona a Conan todos los instrumentos que necesita. Por lo general, los artilugios que inventa el viejo profesor le son de gran utilidad. Mientras que algunos de sus aparatos son muy conocidos, como su

© Gosho Aoyama/Shogakukan-YTV-TMS

monopatín a propulsión, que usa energía solar, otros son un verdadero misterio. Los aparatos que más utiliza son su modulador de voz y el reloj anestesiante, que sirven tanto para descubrir a los delincuentes como para mantener su identidad oculta.

Dardos anestesiantes Conan recurre a ellos cuando es necesario

Modulador de voz Lo usa para imitar las voces de otros

3. Los Hombres de Negro

Delincuentes peligrosos Es mejor no tener problemas con ellos

Esta peligrosa organización de delincuentes es un verdadero misterio. Nadie sabe qué se esconde detrás de esta banda ni cuáles son sus intenciones reales. Al igual que Shinichi, mantienen ocultas sus identidades. Sus nombres en clave surgen de diferentes bebidas alcohólicas, como Gin, Vodka, Tequila, Vermouth o Sherry.

Los Hombres de Negro Nadie sabe qué se traen entre manos

Rejuvenecimiento Shinichi vuelve a su más tierna infancia

Como los Hombres de Negro son los culpables de que ahora Shinichi sea Conan, el pequeño detective les persigue con la esperanza de hallar la forma de volver a ser como antes.

4. Kaito Kid

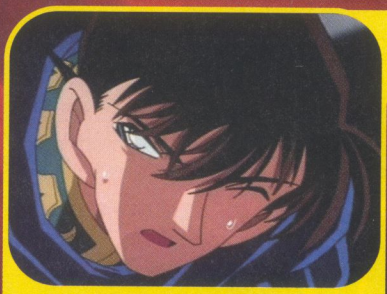
Kaito Kid Un personaje muy misterioso

Al igual que los Hombres de Negro, Kaito Kid es un rival de Conan que de vez en cuando se cruza en el camino de nuestro protagonista. Aunque también es un tipo misterioso, este ladrón de guante blanco no es malvado. Roba más bien como una forma de entretenimiento. Gracias a su habilidad con los disfraces, siempre logra robar lo que desea y luego escapar de la policía. Es un auténtico genio.

Ladrón A pesar de que parece buen tipo, no deja de ser un ladrón elegante

Y Shinichi decidió llamarse Conan Edogawa

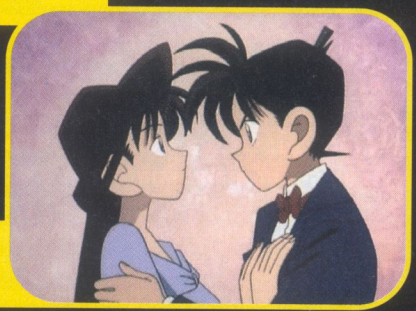
Cuando Shinichi se despierta después de que los Hombres de Negro le hayan dado a probar una droga experimental, comprueba sorprendido que tiene la misma apariencia de cuando era un niño de primaria. Aturdido y sin saber qué hacer, decide visitar a su vecino y amigo, el profesor Agasa, ya que sus padres (un exitoso novelista de misterio y una famosa actriz de cine) nunca están en casa. A pesar de que Agasa no le cree inicialmente, Shinichi le explica algunas cosas que sólo él y el propio profesor podrían saber. Justo cuando están hablando de qué harán a partir de entonces, llega Ran Mouri, algo más que una amiga de la infancia de Shinichi. Para no descubrirse, Shinichi se pone unas viejas gafas del profesor y se crea un nombre falso. Elige el de Conan Edogawa. ¿Por qué precisamente éste? Porque en la estantería que hay a su espalda ve un libro de sir Arthur Conan Doyle, autor de las aventuras de Sherlock Holmes, y otro de Ranpo Edogawa, un autor clásico de la novela de misterio japonesa. A partir de entonces tendrá que acostumbrarse a responder por ese nombre en vez del de Shinichi Kudo.



Shinichi En unas pocas ocasiones Conan ha vuelto a ser Shinichi

5. ¿Volverá Conan a ser Shinichi?

La gran incógnita todavía no ha sido desvelada y sólo el creador de esta obra sabe a ciencia cierta qué ocurrirá. ¿Volverá Conan a ser Shinichi? Aunque quizás ni siquiera él se lo haya planteado, porque después de más de 430 capítulos de televisión, numerosos especiales y nueve películas, no parece que haya un final a corto plazo. Habrá que tener paciencia.



Unidos Ran sería muy feliz si pudiera estar de nuevo junto a su querido Shinichi

Gosho Aoyama, el creador

Como suele ocurrir con la gran mayoría de las series de animación japonesa, el origen de las historias y los personajes se encuentra en un manga. En el caso de *Detective Conan*, el autor del manga original es Gosho Aoyama, un dibujante nacido en Daiei, donde tiene desde hace unos años un museo dedicado a sus obras. A sus casi 43 años, destaca por ser un autor poco prolífico, y apenas ha firmado cinco obras diferentes, aunque dos de ellas le han llevado la mayor parte de su carrera. En 1989 logró popularidad con su primer cómic largo, *Yaiba* (25 volúmenes y una serie de televisión de 52 capítulos). A su conclusión, en 1994, comenzó la serialización de *Detective Conan*, con la que continúa en la actualidad, con 52 volúmenes recopilados. Como curiosidad, decir que se casó el año pasado con Minami Takayama, la actriz de doblaje que pone voz a Conan Edogawa en el anime.

Aquí podéis ver una especie de autoparodia con la que se presenta en los diferentes cómics de *Detective Conan*.

JETIX Todos los días

¿QUÉ SAGA OS MOLA MÁS?

Como todos sabéis, ya se han emitido 154 capítulos de *One Piece* en España, que se dividen en tres grandes partes. Las tres son sagas súper emocionantes, pero... ¿cuál os gusta más?

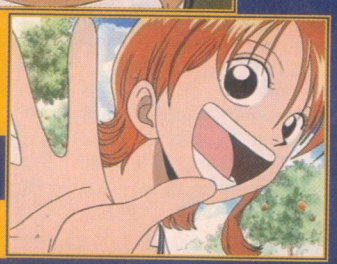
Seguramente podríamos dividir los 154 capítulos en más partes, porque hay algunas minisagas, pero la división que os presentamos es la que consideramos más razonable viendo lo sucedido hasta ahora en la serie:

1. La saga del Mar del Este (capítulos 1-61)

Luffy, el hombre de goma Es elástico a tope

En esta parte vemos dos grandes tramas: en primer lugar, la formación de la banda de Luffy, alias "Sombrero de Paja", y en segundo lugar, el viaje hacia Grand Line. Primero Luffy libera de la Marina al espadachín Zorro Ronoa. Luego, ambos se enfrentan al pirata Buggy, el payaso, y conocen a la ladrona Nami. Por el momento, ella acepta navegar con ellos. Los tres se hacen amigos de la rica y enfermiza Kaya, e impiden que la asesine el capitán Kuro. Como agradecimiento, les regala el navío *Alma de Merry*. Además, el mentiroso y cobarde Ussuf se une al grupo. Tras derrotar a Don Creek en el restaurante flotante Baratie, el cocinero Sanji se suma a la tripulación. Pero entonces Nami les abandona en el *Alma de Merry*.

Zorro, Cazador de piratas Es el primer componente de la banda de Luffy



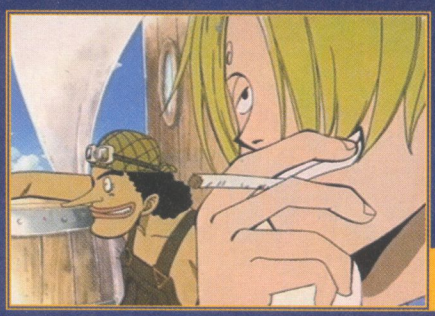
Nami Al principio va por libre

Luffy y su banda persiguen a Nami, que ha vuelto a su pueblo natal. Resulta que la pelirroja quiere salvar a su pueblo del dominio de Arlong Escualo y

© 1999 Eiichiro Oda/Shueisha, Toei Animation

One Piece © 1999 Eiichiro Oda / Shueisha, Toei Animation

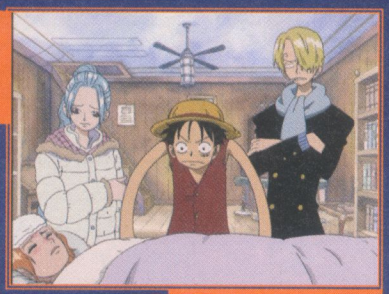
sus hombres pez, para lo que debe reunir 100 millones de doblones. Luffy y sus compañeros la perdonan y juntos vencen a los hombres pez. La tiranía de Arlong termina y Nami sigue viajando con sus amigos. La próxima parada en dirección a Grand Line es Logue, donde los chicos se aprovisionan. Además, Zorro consigue nuevas espadas. Allí se produce el primer encuentro con el capitán Smoker y la teniente Tashigi, de la Marina, y huyen rápidamente. Una vez en alta mar, la banda de Luffy encuentra a una niña llamada Apis.



Ussuf y Sanji Son buenos refuerzos para la banda

La pequeña es amiga de un dragón, Ryu, al que quiere llevar a su lugar de nacimiento antes de que muera. Pero como hay una leyenda según la cual los huesos de dragón proporcionan la inmortalidad, unos villanos quieren capturar a Ryu. Apis, con la ayuda de nuestros protagonistas, logrará llevarle a su tierra natal sano y salvo, donde sucede algo increíble. De este modo acaba la primera saga, en la que la banda consigue entrar en Grand Line.

2. La saga de Alabasta (capítulos 62-129)



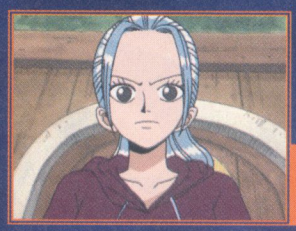
Nami enferma Tiene mucha fiebre

También se la podría llamar la saga de la banda Baroque, porque nuestros héroes se deben enfrentar principalmente con esos canallas. Poco después de entrar en Grand Line, se topan con Don Noveno y Doña Miércoles, pero pronto descubren que ambos son espías que se han infiltrado en esa organización de criminales. Doña Miércoles es en realidad la princesa Viví Nefertari, que sospecha que el cabecilla de la organización, Cocodrilo, quiere apoderarse de su país, Alabasta. Viví lo confirma y se da a la fuga junto a la banda de Luffy.

Chopper El reno se convierte en el médico del barco

Agentes Con un aspecto muy cómico

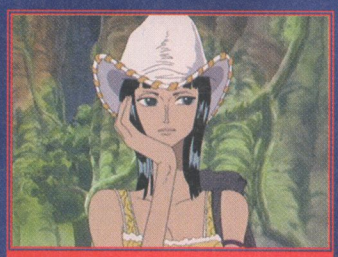
De camino a Alabasta, Nami enferma de gravedad. Los piratas buscan a un médico y encuentran a la doctora Kureja y a Chopper, un reno que ha probado las nueces de Belcebú. Una vez curada, Luffy convence a Chopper para que sea el médico de su barco y el viaje prosigue con un nuevo miembro. Al llegar a Alabasta, se tropiezan otra vez con Smoker, pero As, el hermano de Luffy, les salva. Acto seguido viajan hasta la Base Pluvial para eliminar a Cocodrilo,



Princesa Viví Se hace pasar por mala

pero fracasan y deben partir inmediatamente a Albarna, la capital de Alabasta, para evitar una masacre. El equipo se divide en grupos. Los miembros de la banda de Luffy se enfrentan a los principales agentes de la banda Baroque y, tras una larga e intensa lucha, Luffy derrota a Cocodrilo. Alabasta se ha salvado por muy poco. Felices, pero al mismo tiempo tristes por las vidas perdidas, la banda de "Sombrero de Paja" abandona el reino y a la princesa Viví, que se encargará de la difícil tarea de reconstruir su país.

3. La saga de Skypea (capítulos 130-195)

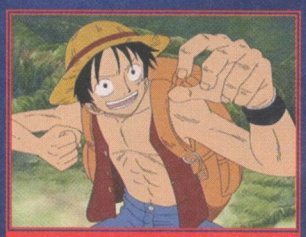


Nueva componente Nico Robin también se une a la banda

Sin apenas tiempo para recuperarse de la dura batalla en Alabasta, la banda de Luffy tiene una nueva tripulante: Nico Robin, o mejor dicho, Doña Domingo. Después de aparecer por sorpresa en el *Alma de Ferry*, es aceptada por Luffy y los demás. Teniendo en cuenta sus poderes, los piratas no se arrepentirán de su decisión en sus próximas aventuras.

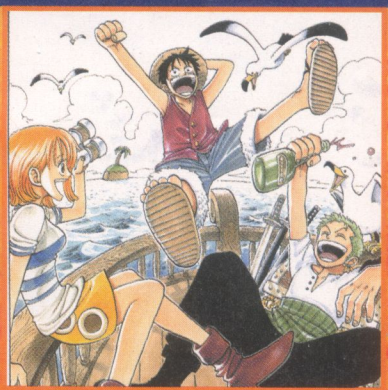
A Luffy se le mete en la cabeza que quiere encontrar la Isla del Cielo. Sin embargo, sólo existen leyendas sobre esta isla flotante. Aunque los piratas se ríen de ellos, con la ayuda de Maron Cricket y los hermanos gorilas Masira y Sojo, consiguen llegar a este legendario lugar en el que se navega por entre las nubes. Allí conocen a un extraño anciano que vuela sobre un demacrado unicornio, y a Conis, una chica que les explica las maravillas de una isla en la que todo está hecho de nube. Mientras tanto, Nami explora la zona y llega a una isla sin saber que está prohibido acercarse... ¿Qué pasará en esta nueva y fantástica aventura de Luffy y sus compañeros?

La isla del cielo Luffy no puede esperar para vivir otra aventura



Luffy Es un tipo guay... y de goma

Aventura peligrosa Lo malo de ser Luffy es que los problemas aparecen en seguida



¿Quién es Eiichiro Oda?

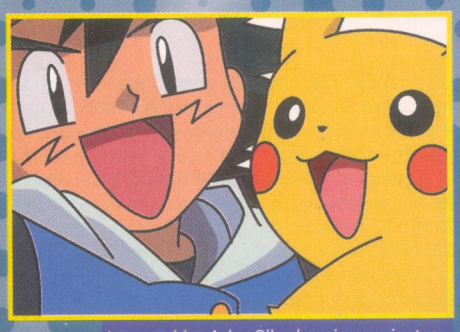
Como tantas otras series japonesas, *One Piece* es en realidad la adaptación de un manga, es decir, un cómic, creado por un autor llamado Eiichiro Oda. Un nuevo capítulo de esta serie se publica cada semana en una famosa revista llamada Weekly Shonen Jump, y después se recopila en tomos de los que ya han aparecido 40. *One Piece*, versión manga, es muy, muy popular en Japón. ¿Cuánto? Pues resulta que del tomo 24 se vendieron... ¡dos millones y medio de ejemplares! Hay que recordar que en Japón vive "mucha" gente (más de 100 millones), pero aún así... Lo más sorprendente es que *One Piece* es la primera serie de este autor: ¡eso es empezar triunfando! El guión de la serie de televisión sigue más o menos el del manga y los personajes siguen ese diseño "estirado" tan personal. La diferencia, claro, es que como buen manga todo pasa en blanco y negro... En fin, si quieres probar esta aventura, el manga se publica en España y ya han aparecido 33 tomos...

Anime Jetix
Fin de semana, 9:00

Telecinco
Fin de semana, 8:55

Pokémon ADVANCED BATTLE™

Desde hace unas semanas, ya podéis disfrutar en Telecinco de la séptima temporada de *Pokémon*, en la que Ash y compañía continúan aventurándose en la región de Hoenn, que está repleta de un centenar de desconocidos y fascinantes Pokémon.

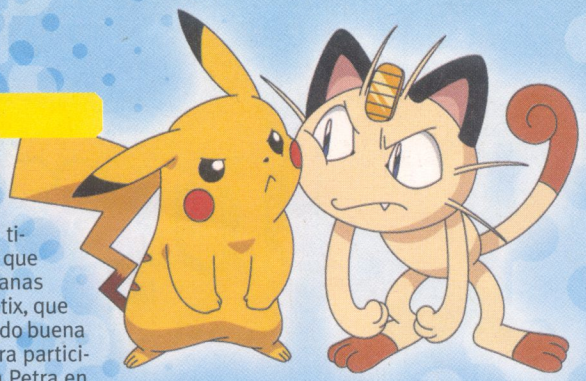


Inseparables Ash y Pikachu, siempre juntos

Concluida la Liga Johto, Ash, Brock y Misty vuelven cada uno a su hogar. Sin embargo, poco después de regresar junto a su madre y sin apenas haber descansado, Ash descubre que Gary –su gran rival– sigue entrenándose y ha partido hacia la región de Hoenn. Sin dudarlo, Ash decide seguir sus pasos. Antes de abandonar una vez más Pueblo Paleta, deja junto al profesor Oak a todos sus Pokémon, salvo a su inseparable amigo Pikachu. Así tendrá mayor libertad para capturar nuevos y desconocidos tipos de Pokémon. Ataviado con ropa nueva, pero siempre con su gorra roja, Ash viaja hacia Hoenn, donde descubre la existencia de un entrenador considerado un auténtico maestro Pokémon. Ya sabemos cómo es Ash, así que enfrentarse a él y vencerle pronto se convierte en su principal objetivo. Para ello, antes deberá derrotar a los líderes de los ocho gimnasios de la zona y participar en la Liga Hoenn.

En su viaje, a Ash se le unen su viejo compañero Brock, la enérgica Aura y su hermano pequeño Max. Juntos vivirán multitud de aventuras en las que irán descubriendo a nuevos y sorprendentes Pokémon en unos parajes misteriosos y llenos de peligros.

Un nuevo escenario...



Así comenzaba *Pokémon Advance*, nueva saga de una de las series más populares de los últimos años. En la séptima temporada de la serie, titulada *Pokémon Advance Challenge* y que se puede ver desde hace unas semanas tanto en Telecinco como en el canal Jetix, que la estrenó en primicia, Ash ya ha logrado buena parte de las medallas necesarias para participar en la Liga Hoenn, tras derrotar a Petra en Ciudad Férrica (medalla piedra), a Marcial en Ciudad Azuliza (medalla puño), a Norman en Ciudad Petalia (medalla equilibrio) y a Erico en Ciudad Malvalona (medalla dinamo). Ahora sólo les queda visitar la mitad de los gimnasios (liderados por Candela, Alana, Vito & Leti y Galano, como bien sabréis los que hayáis jugado al *Pokémon Esmeralda* de GameBoy Advance) y vencer a sus líderes para lograr las cuatro medallas restantes (calor, pluma, mente y lluvia). Así, su participación en la Liga Hoenn estará asegurada y acabará produciéndose el esperado enfrentamiento con Plubio, que es como se llama el maestro del que tanto se habla en la región.

Esmeralda El juego de GBA está centrado en la serie

Nuevos Pokémon ¡Los hay a montones!

Brock El amigo de Ash cobra nuevo protagonismo

... y los mismos enemigos

Como es de esperar, mientras Ash y su grupo se esfuerzan para conseguir sus sueños, el Team Rocket, el infatigable trío formado por Jessie, James y Meowth, coincidirán con nuestros protagonistas en Hoenn. Tienen que cumplir con una malvada misión que les ha encomendado su misterioso jefe: encontrar una maléfica fuerza que se halla en la zona y, de paso, apoderarse de tantos Pokémon como les sea posible... sobre todo si se trata de Pikachu.

Personajes

En Telecinco aún tenemos *Challenge* para muchas semanas, mientras que Jetix acaba de estrenar la octava temporada, *Pokémon Advance Battle*, como habéis podido leer en la sección de noticias. En *Challenge*, que dura 52 capítulos, podemos ver decenas de nuevos y extraños Pokémon y sus ansiadas evoluciones. Por ejemplo, Aura captura a un Skitty, Ash ve cómo sus Treecko y Taillow evolucionan, y el Lombre de Brock también se transforma en un Ludicolo.

Brock

Brock Es el mismo de siempre

El viejo amigo de Ash ya ha solucionado los problemas que le obligaron a volver a casa precipitadamente. Ahora, regresa con un aspecto renovado, pero sigue siendo estupendo en las labores del hogar (sobre todo en la cocina) y mantiene su sueño de ser un gran criador de Pokémon, por lo que estudia atentamente a todos los existentes en Hoenn.

Aura

Aura Una entrenadora entusiasta

Aunque es una entrenadora novata, Aura comparte aventuras con Ash porque desea ser una buena coordinadora Pokémon y ganar muchos concursos. Además, le encanta viajar y ver Pokémon cuanto más adorables mejor, de manera que se lo pasa en grande. Cuando se enfada, puede tener tan mal genio como Misty, aunque su relación con Ash suele ser más amigable.

Max

Max Un joven muy despierto

Es el hermano pequeño de Aura y, a pesar de ser muy pequeño para entrenar Pokémon, se une al grupo para aprender todo lo que pueda para cuando llegue el momento de ser entrenador. Tampoco pierde oportunidad para divertirse. Nunca se separa de su Pokénav, un regalo de Norman, su padre y el líder del gimnasio de Ciudad Petalia.

© 1997-2006 Nintendo, Creatures, GAME FREAK, TV Tokyo, ShoPro, JR Kikaku

Inuyasha

De lunes a viernes a las 17:30 en Localia.

Tras varios meses, la segunda temporada de *Inuyasha* está a punto de llegar a su fin en Localia, mientras que en el canal de cable Buzz y en la televisión autonómica catalana hace ya un tiempo que acabó. Como los nuevos episodios son realmente una pasada, aquí tenéis un resumen de los momentos más impactantes por si os habéis perdido alguno de estos nuevos 52 episodios.

LOS MEJORES MOMENTOS DE LA SEGUNDA TEMPORADA

1. Ryukotsusei contra Inuyasha

Tessaiga Una poderosa espada

Inuyasha se enfrenta a un dragón con el que su padre luchó hace tiempo. Durante la pelea, al fin aprende a usar la fuerza de la Tessaiga e incluso llega a utilizar la técnica definitiva de la espada, la Bakuryuha, aunque por casualidad. *(Caps. 53-54: Ryukotsusei, el antiguo enemigo de mi padre + ¡Onda explosiva! La técnica definitiva del colmillo de hierro)*

2. La nueva gran rival

Tsubaki Tiene una mirada traidora

Aparece por primera vez Tsubaki, la sacerdotisa negra. A lo largo de la serie vuelve a cruzarse varias veces en el camino de nuestro héroe, ocasionándole algunas dificultades. *(Cap. 60: Los 50 años de maldición de la sacerdotisa negra)*

3. El secreto de Inuyasha

Inuyasha Con su aspecto humano

Koga lucha contra Kagura. Como las cosas le van mal, Inuyasha decide intervenir. Entonces Kagura observa cómo Inuyasha se transforma de hombre a medio diablo para el combate. *(Cap. 67: El viento de la traición)*

4. El nuevo hijo

Muso Un descendiente sin rostro

Naraku es conocido por sus muchos "hijos", peligrosos seres que crea para que cumplan sus órdenes. En la segunda temporada, el primero de ellos es Muso, un demonio sin rostro. *(Cap. 69: El hombre sin rostro)*

5. El coral rojo

Shiori protege el coral rojo

Las posibilidades de la Tessaiga no se acaban con el Bakuryuha: el coral rojo de Shiori puede aumentar su fuerza. *(Cap. 74: La roja Tessaiga que rompió la barrera)*

6. Todos juntos

Un equipo Sesshomaru e Inuyasha

Sesshomaru se une a Inuyasha para derrotar a un violento demonio pantera a pesar de que continúan enfrentados. En solitario jamás podrían vencerlo. *(Cap. 77: La tribu de las panteras)*

7. Reencuentro con Kohaku

Kohaku El hermano de Sango

Kohaku sigue a merced de Naraku, controlado mediante un fragmento de joya en su espalda. Ahora tiene que enfrentarse a Inuyasha y los suyos. *(Cap. 80: Sesshomaru y el secuestro de Rin)*

8. Otro hijo

El demonio peludo Otro descendiente

Naraku vuelve a ampliar su familia con otro descendiente. Aunque el peludo demonio se lo pone difícil a nuestros héroes, finalmente consiguen vencerlo. *(Caps. 83-84: La demonio lobo y la promesa del arco lunar gris + La prometida superveloz)*

9. Inuyasha y Hojo, rivales

Hojo El admirador de Kagome

Kagome está enferma. Su compañero Hojo e Inuyasha están preocupados y quieren cuidar de ella. Pero Inuyasha descubre pronto que Hojo es un auténtico rival en su relación con Kagome. *(Cap. 89: Visita conflictiva entre ese y aquel)*

10. Pesadillas

Garamaru Un demonio polilla

Al final de esta temporada, Inuyasha y sus amigos vuelven a luchar contra el demonio polilla, que encierra a Sango, Kagome, Shippo y Miroku en un capullo, y les prepara verdaderas pesadillas. Sólo Inuyasha podrá ayudarles. *(Cap. 100: Pesadilla, batalla en el bosque de la desesperación)*

© Takahashi Rumiko, Shogakukan, Sunrise, YTV

CARTOON NETWORK
www.CartoonNetwork.es
De lunes a viernes a las 16:25
Sábados y domingos a las 12:15

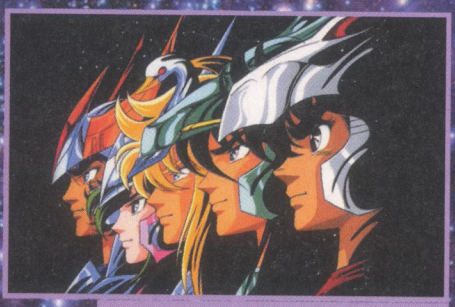
CABALLEROS DEL ZODÍACO

Una de las series de dibujos más emblemáticas de principios de los años noventa en España fue *Los caballeros del zodíaco*, un título que mezclaba apasionantes combates, el valor de la amistad y la mitología clásica.

Toda una generación se aprendió aquella canción pegadiza que decía "caballeros del zodíaco, cuando lanzan su ataque, entonando siempre su canción, la canción de los héroes". Después de tanto tiempo, Cartoon Network recuperó la serie a principios de abril, con mejor calidad de imagen y escenas inéditas. Los 114 episodios que forman esta producción japonesa se emiten de lunes a viernes a las 16:25 y también los fines de semana en torno a las 12:15.

Los protagonistas

Los protagonistas de la historia son un grupo de jóvenes que se encuentran al servicio de Saori, una chica que es la reencarnación de la diosa Atenea, protectora de nuestro planeta Tierra. Ellos forman su guardia leal y han sido escogidos para salvar al mundo de las fuerzas del mal. Son los Caballeros de Bronce, capitaneados por Seiya (Caballero de Pegaso), Shiryu (Caballero del Dragón), Hyoga (Caballero del Cisne), Shun (Caballero de Andrómeda) y su hermano mayor Ikki (Caballero del Fénix).



Los cinco Ikki, Shun, Hyoga, Shiryu y Seiya

Seiya es el más lanzado y tozudo de todos, dispuesto a proteger a cualquier precio a Atenea. Shiryu es el más maduro del grupo y ejerce como padre de todos ellos. Hyoga se muestra siempre frío y distante, pero se debe a que vive atormentado por la muerte de su madre. Shun, bajo su apariencia frágil, posee un enorme poder e intenta que el grupo se mantenga unido. Su hermano, Ikki, hace ver que es muy duro e indiferente ante todo, pero la verdad es que se preocupa mucho por lo que pueda ocurrirle a Shun y a los demás.

Seiya El Caballero de Pegaso

Caballeros de Bronce A la derecha, Shun

Armadura de Bronce Contra una de Oro

© Masami Kurumada/Shueisha/Toei Animation

Tras una vida llena de durísimos entrenamientos, diez jóvenes han logrado superar todas las pruebas y ser nombrados Caballeros de Bronce. Entre ellos están Seiya, Shiryu, Hyoga y Shun. Entonces, la Fundación Graude organiza un torneo que les enfrentará para decidir quién es el más fuerte de todos. El vencedor recibirá como premio la armadura dorada de Sagitario, que le dotará de un legendario poder. Pero la final no llega a celebrarse, puesto que los Caballeros Negros irrumpen en el torneo y roban la armadura. Entre los enemigos está Ikki, hermano de Shun. Nuestros cuatro protagonistas comenzarán entonces una dura batalla por recuperar la armadura, en lo que será su primera gran lucha.

Plata y Oro

Conforme vayan mejorando sus técnicas y obtengan mayores poderes, los guardianes de Atenea deberán enfrentarse a rivales cada vez más fuertes, como los Caballeros de Plata o los Caballeros de Oro. Detrás de tantos enemigos se encuentra el Patriarca del Santuario de Atenea, quien en realidad es un impostor que asesinó al verdadero Patriarca 13 años atrás, cuando nació Saori. El futuro de la Tierra está en juego e incluso algunos dioses, como Poseidón, intentarán hacerse con el dominio del planeta. ¿Lograrán Seiya y sus compañeros derrotar a las fuerzas maléficas y que Atenea continúe manteniendo la paz?

TORIYAMA: AL ASALTO

El "toque Toriyama" Sus diseños son inconfundibles

Aunque hoy en día está prácticamente retirado, Akira Toriyama fue durante buena parte de los años noventa uno de los grandes creadores de manga y animación japonesa, conocido por títulos como *Dr. Slump* o, sobre todo, *Dragon Ball*. Sin embargo, sus creaciones siguen vivas en muchos formatos, como por ejemplo el de los videojuegos.

Dragon Quest

Desde hace poco podéis disfrutar en España de dos videojuegos inspirados en la obra del maestro Toriyama. El primero del que os queremos hablar no está basado en ningún anime suyo, sino que cuenta con diseños del famoso creador. Se trata de *Dragon Quest: El periplo del rey maldito*, y supone la primera incursión en Europa de la saga de Dragon Quest, todo un fenómeno popular en su país de origen, Japón. En este caso estamos ante un juego de rol para consola que cumple todos y cada uno de los requisitos del género, y además cuenta con los espectaculares diseños de Toriyama, gracias a los cuales casi nos parecerá estar viendo una serie de animación. El argumento es de lo más clásico: nos pondremos en la piel de un héroe que debe salvar al rey y a su bella hija de una terrible maldición. Acompañado por hasta tres personajes, deberás avanzar por un fantástico mundo que ofrece 100 horas de juego, con toques de humor. ¡Y con subtítulos perfectamente traducidos al castellano!

Así que tanto si conoces bien a Toriyama como si no has visto ninguna de sus creaciones, es el momento de abrir tu consola al maestro japonés...

© Square Enix/Proein

Aventura Dragon Quest *ofrece 100 horas de juego*

DRAGON QUEST: EL PERIPLO DEL REY MALDITO

Formato: PS2
PVPR: 59,95€
Género: Juego de rol/aventura
Compañía: Square/Proein

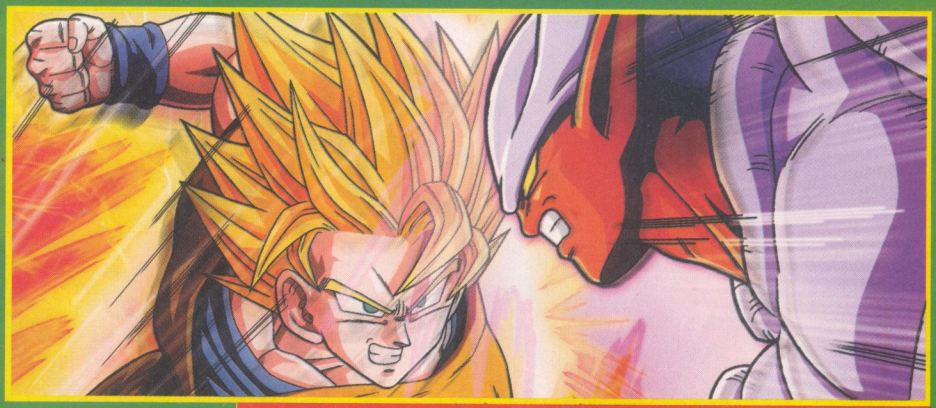
UN FENÓMENO EN JAPÓN

Aunque aquí es un fenómeno reciente (*El periplo del rey maldito* es el primer juego de la saga en Europa), en Japón Dragon Quest es un fenómeno sin precedentes. La que aparece ahora en España es la octava parte de la saga japonesa, a lo que habría que sumar otros juegos basados en personajes secundarios. La primera parte apareció para la ya legendaria consola Nintendo, con Toriyama al cargo del aspecto artístico, y desde entonces, la saga no ha dejado de causar estragos... Para que os hagáis una idea, cuando se lanzaba cada nuevo juego los trabajadores faltaban a su puesto y los niños no iban al colegio, había atracos de consumidores que no habían logrado hacerse con una copia... ¡vaya, un caos! Incluso la palabra *hoimi*, usada para lanzar el hechizo más básico del juego, fue reconocida como nueva palabra japonesa con la aparición de *Dragon Quest IV*. ¿Os imagináis algo así en España?

DE LAS CONSOLAS

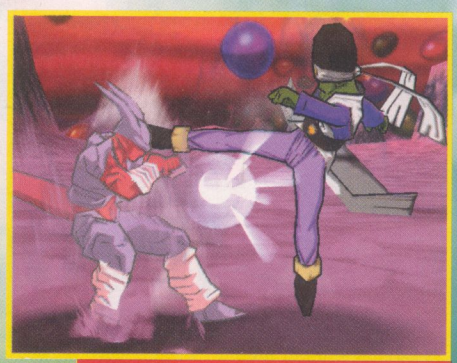
Dragon Ball Z Shin Budokai

El segundo videojuego destacado es *Dragon Ball Z Shin Budokai*, un juego de lucha para la Sony PSP en el que puedes elegir entre 18 luchadores del universo de Dragon Ball Z (incluido el inolvidable Son Goku, claro está) para entablar espectaculares combates como los que aparecen en la serie, incluyendo transformaciones en superguerrero, combates aéreos, etc. El juego ofrece, entre otras posibilidades, la opción de luchar contra un amigo tuyo aprovechando la tecnología Wifi de la PSP, además de hasta ¡siete! modos de juego diferentes que harán las delicias de cualquier aficionado a las aventuras de Goku, Vegeta y compañía.

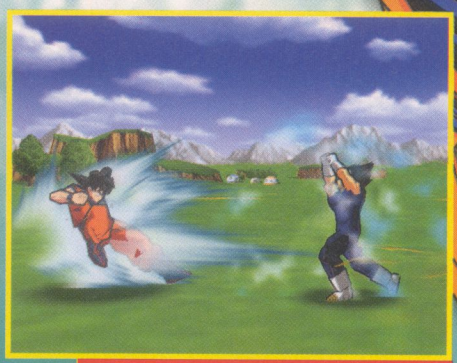


Espectacular Los increíbles combates del anime de Toriyama, capturados en la PSP

Multijugador El juego permite conectar dos PSP



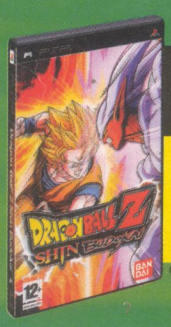
Combates Los decorados son variados



Duelos. Goku, Vegeta... ¡y muchos más!

MÁS DRAGON BALL EN CONSOLA

Dragon Ball Z Shin Budokai es el primer título basado en la serie de animación que aparece en PSP, pero su "hermana mayor", PlayStation 2, ya contaba con varias adaptaciones de Dragon Ball, como por ejemplo *Dragon Ball Z: Budokai* (y sus continuaciones) o las dos partes de *Dragon Ball Z Supersonic Warriors*. Por supueto que en todos los casos se trata de juegos de lucha... ¡pero de eso también trata la serie, ¿no?!



DRAGON BALL Z SHIN BUDOKAI

Formato: PSP
PVPR: 49,95€
Género: Lucha
Compañía: Bandai/Atari

© Bird Studio/Shueisha Toei Animation/Bandai/Atari

BEYBLADE

Una de las series favoritas en estos últimos tiempos es *Beyblade*, con sus espectaculares combates con peonzas y luchas de temibles criaturas entre las que se encuentran las cuatro bestias sagradas, y con las que montones de niños se enfrentan por ser los números uno.

A lo largo de más de 100 episodios, asistimos a las aventuras de Tyson Granger, un chaval de 13 años obsesionado con los beybladers y que desea convertirse en el mejor del mundo. Los beybladers son jugadores que utilizan unas peonzas especiales para combatir entre ellos. En el interior de esos trompos habitan espíritus de bestias y monstruos de gran poder, que son los que determinan la fuerza de cada jugador.

TYSON AL ATAQUE

Para poder luchar en el Torneo Mundial de Beyblade, Tyson se entrena duro y participa en multitud de combates para ganar experiencia y conocimientos. Primero debe vencer en el Torneo Regional, en cuyas dos últimas ediciones el ganador ha sido un chico llamado Kai, del equipo de los Blade Sharks. Ahora que se acerca el campeonato, Tyson decide participar junto a sus amigos Kenny, Max y un variado grupo de chicos de su edad. Poco a poco, Tyson avanza en las eliminatorias, enfrentándose a contrincantes cada vez más fuertes, como Ray, al que vence y del que acaba haciéndose amigo. En la final, combate contra Kai y, después de una fiera batalla, le derrota.

A POR EL TORNEO

Los mejores beybladers del campeonato forman entonces un nuevo equipo, los Bladebreakers, y juntos tendrán que viajar por el mundo combatiendo con jugadores de otros países. Así, Tyson, Kenny, Kai, Ray y Max visitan Hong-Kong para participar en el Torneo Asiático, donde se enfrentarán al temible equipo de los White Tigers. Luego se desplazan a Las Vegas para combatir en el Torneo Americano contra el equipo de All Starz, al que entrena la madre de Max. Tras éste, llegan a Europa de camino hacia Moscú, donde participarán en el Torneo de Rusia. Pasan por Londres, París, Roma y Olimpia antes de llegar al país del frío, el lugar en el que se decidirá quiénes son los mejores beybladers del mundo. Vencen en la final a los Demolition Boys.

¿Qué es un beyblade?

Es una peonza formada por cinco partes diferentes: el anillo de ataque, que es la zona con la que chocan los beyblades entre sí; el disco de peso, que permite mantener el equilibro mientras gira; la base sobre la que gira la peonza durante el combate; y la bestia que reside en el interior, que es la que da la fuerza al beyblade. Como cada beyblade tiene una construcción diferente y una bestia distinta, no existen dos iguales, todos están personalizados.

© HUDSON SOFT/TAKARA · BEYBLADE PROJECT . TV TOKYO

Los videojuegos

Los combates de Takao y sus amigos también tiene varias adaptaciones en videojuego, siendo la más popular la existente para Gameboy Advance, Playstation y Game Cube, que Atari distribuyó hace unos años por nuestras tierras. El juego es totalmente fiel a la primera temporada de la serie de televisión en cuanto a trama y personajes.

La película

Tyson, Kai y compañía sólo han dado el salto a la gran pantalla una vez, en una película que acaba de lanzar Jonu Media en España. En el filme, unos jóvenes despiertan a los espíritus oscuros, encerrados hace miles de años. Los espíritus poseen a los muchachos y, para renacer con fuerzas multiplicadas, van a buscar al dragón dorado. Esta bestia sagrada resulta habitar en el bey de Daichi, un chico que no deja de retar constantemente a Tyson. Entonces, los espíritus oscuros se apoderán del dragón dorado y también poseen a Daichi. La lucha definitiva entre las fuerzas de la luz y las de la oscuridad está a punto de comenzar, y Tyson, Kai, Kenny y Max son los únicos que pueden salvar el mundo utilizando a sus bestias sagradas.

INUYASHA

© Takahashi Rumiko, Shogakukan, Sunrise, YTV.

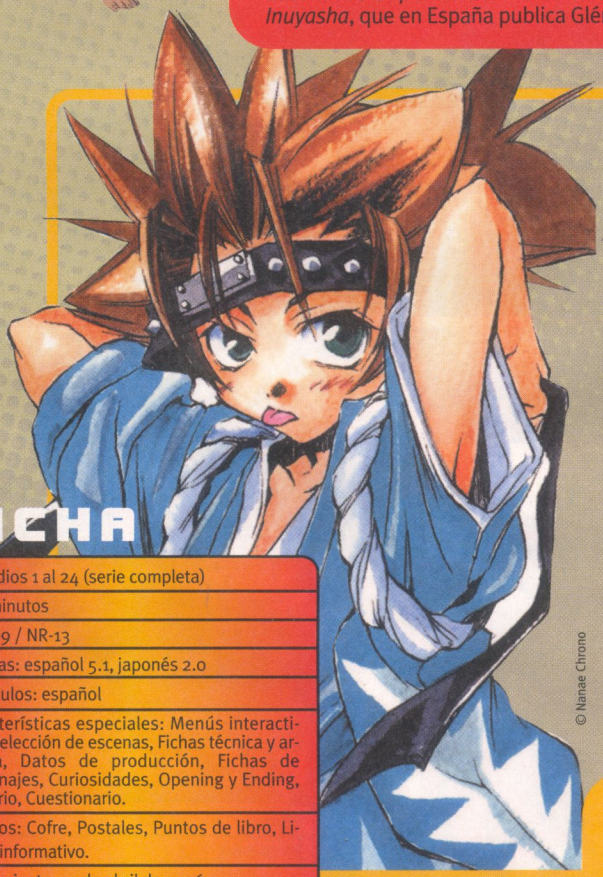
Kagome Higurashi es una chica de 15 años corriente, no como su peculiar familia, que desde tiempo inmemorial cuida un templo cercano a Tokio. Aunque su abuelo le cuenta multitud de historias acerca de espíritus y demonios, ella no cree en esas tonterías. Pero una tarde que entra en la sala donde se halla el viejo pozo sellado, es atacada por un monstruo que la hace caer dentro. Al llegar al "otro lado", se encuentra en un Japón feudal lleno de magia y misterio. El monstruo vuelve a atacarla y Kagome acaba liberando de su maldición al medio demonio Inuyasha. Entonces aparece la Joya de las Cuatro Almas, un objeto capaz de conceder a quien lo posea unos poderes increíbles, y que se rompe en pedazos, dispersándose por las vastas tierras de ese mundo.
A partir de entonces, Kagome e Inuyasha deberán colaborar para recuperar los pedazos y recomponerla, pues sólo con esa joya podrá ella volver a su mundo y él convertirse en un demonio completo. Las diferencias entre ambos no serán su único problema. Multitud de buscadores inician también la caza y captura de los pedazos. Inuyasha y Kagome tienen una tarea ardua entre manos.

Inuyasha es obra de la famosa dibujante Rumiko Takahashi. Junto a *Lamu*, *Maison Ikkoku* y *Ranma 1/2* forma el cuarteto de sus obras largas, auténticos superventas allá donde se han publicado. El manga de *Inuyasha*, que en España publica Glénat, supera los 40 tomos en Japón.

FICHA

Episodios 1 al 26 (650 minutos)
6 DVD9 / NR-13
Idiomas: español 5.1, japonés 2.0
Subtítulos: español
Características especiales: Menús interactivos, Selección de escenas, Ficha técnica, Ficha artística, Datos de producción, Galería de imágenes, Opening sin créditos, Opening subtitulado en castellano, Ending subtitulado en Castellano, Tráilers
Lanzamiento: 19 de abril de 2006
Distribuidora: Selecta Visión

PEACEMAKER


© Nanae Chrono

En el Japón feudal los vientos de cambio soplan cada vez con más fuerza. Se vaticina el final del periodo Edo y el inicio de lo que sería la Restauración Meiji, y el país está dividido entre los patriotas y los reformistas. En la capital, Kyoto, un elitista grupo de samuráis forma la guardia leal al shogun que tiene por objetivo mantener el orden: los Shinsengumi.

Es 1864 y un joven de 15 años, Tetsunosuke Ichimura, desea entrar a formar parte de los Shinsengumi para buscar a los asesinos de sus padres y vengarse. Como condición debe vencer a un samurái de primer orden como es Souji Okita. Tetsunosuke no logra ni siquiera rozarle con la espada, pero la firmeza que muestra al levantarse cada vez que los ataques de su rival le tumban le granjea las simpatías de Isamu Kondo, líder de la guardia. El vicecapitán, Toshizo Hijikata, se opone a la entrada del chico porque considera la venganza un mal motivo para acceder a los Shinsengumi. El chico podría convertirse en un demonio como ellos. Tetsunosuke entenderá pronto esas palabras, cuando vea que la espada no es sólo un adorno, sino que se usa para matar a gente. Pero no se echa atrás y Hijikata accede a sus pretensiones. El duro entrenamiento y los múltiples combates en que participará harán del chico un temible espadachín, convirtiéndose en un samurái obsesionado con vengar a su familia.

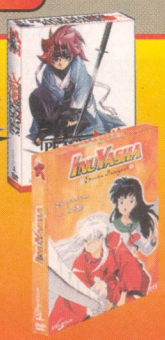
FICHA

Episodios 1 al 24 (serie completa)
600 minutos
6 DVD9 / NR-13
Idiomas: español 5.1, japonés 2.0
Subtítulos: español
Características especiales: Menús interactivos, Selección de escenas, Fichas técnica y artística, Datos de producción, Fichas de personajes, Curiosidades, Opening y Ending, Glosario, Cuestionario.
Regalos: Cofre, Postales, Puntos de libro, Libreto informativo.
Lanzamiento: 19 de abril de 2006
Distribuidora: Selecta Visión

El mes pasado, la editorial Ivrea comenzó a publicar el cómic en el que se basa esta serie de televisión. Los tomos bimestrales, de 200 páginas, llevan por título *Shinsengumi Imon Peacemaker*. Son 5 números y cada uno cuesta 8 euros.

¡GANA!

¡SUPER DVDS!



¡PARTICIPA EN NUESTRO CONCURSO!

Tenemos cinco packs de *Inuyasha* de Selecta Visión para regalarte. Si quieres llevarte uno de ellos, basta con que respondas la siguiente pregunta:

¿Cómo se llama la joya que todo el mundo persigue en *Inuyasha*?

Si, por el contrario, quieres ganar uno de los cinco packs de *Peacemaker Kurogane* que tenemos para ti, responde a la siguiente pregunta:

¿Cómo se llama el principal protagonista de *Peacemaker Kurogane*?

¡Naturalmente, puedes participar en los dos concursos!

© Fuyumi Ono/ Kodansha/NHK

12 REINOS

Este mes salen a la venta los dos primeros volúmenes de esta serie fantástica, con 4 episodios cada uno.

Yoko Nakajima es una adolescente perseguida por la mala suerte y que se considera sumamente infeliz, a pesar de contar con el cariño de sus compañeros. Ella, que huye siempre de los problemas, se ve metida en un lío tremendo cuando un hombre llamado Keiki se presenta ante ella. La trata con extremo respeto, incluso le jura eterna lealtad, y entonces le cuenta una extraña historia sobre un mundo paralelo del que dice haber llegado para buscarla. En ese momento aparecen unas bestias de aspecto demoníaco que les atacan, pero Keiki logra derrotarlas. Yoko queda convencida de la veracidad de su historia y se deja llevar por él. Así, la chica inicia junto a dos compañeros de clase (Yuka Sugimoto, una joven algo prepotente, e Ikuya Asano, un tipo pasota) un viaje hacia ese mundo paralelo formado por doce reinos. Pero nada más llegar, su mala fortuna le juega otra mala pasada y pierde a Keiki. Los tres adolescentes están solos y desamparados en una tierra desconocida, en la que los humanos no son bien vistos. Por eso, en cuanto son reconocidos como personas llegadas de la Tierra, se convierten en fugitivos que no tienen otro remedio que vagar por el continente. Hartos de la situación, visitan uno tras otro los doce reinos para encontrar el porqué era necesaria su llegada a ese mundo y la forma de volver a casa. Por lo visto, algo llamado "la fuerza de la vida" tiene mucho que ver con ellos, ¿pero qué es exactamente?

FICHA

Episodios 1 al 4 y 5 al 8
DVD9 / NR-13
Idiomas: español 2.0, japonés 2.0
Subtítulos: no lleva
Características especiales: Menús interactivos, Selección de escenas, Galería de personajes, otros títulos.
Lanzamiento: 10 de abril de 2006
Distribuidora: Suevia Films

Doce Reinos (Juni Kokki) es en Japón una popular serie... ide novelas de fantasía! Se trata de once libros que la autora Fuyumi Ono empezó a publicar en 1991; está especializada en novelas de terror, lo que quizá explica que la pobre Yoko sufra tantos ataques sobrenaturales.

SAKURA WARS

El 10 de abril Suevia lanzó en DVD la única película de una de las sagas más populares del anime y de los videojuegos en Japón.

Es 1926 y en el Japón de entreguerras se celebra el decimoquinto año del reinado del Emperador Taisho. Tokio parece ser una ciudad feliz y tranquila. Pero sólo lo parece, porque periódicamente recibe los ataques de unos monstruos demoníacos, los Kouma. Los encargados de luchar contra ellos son las Tropas Imperiales de Batalla, una organización secreta formada para combatir contra las fuerzas de la oscuridad. El principal grupo de ataque es la División Flor, cuyas integrantes son un grupo de hermosas jovencitas que en su tiempo libre son conocidas actrices de teatro de la Ópera Imperial. En el momento en que se sitúa la película, su jefe directo, el teniente Ohgami está en París, por lo que los superiores deciden nombrar a un tipo elegante y misterioso, Rachette Artile, como líder provisional del equipo. Sus decisiones, sin embargo, ponen en peligro la vida de las chicas en varias ocasiones, motivo por el que se gana la enemistad del grupo. Todo ello sucede en un momento en el que los pesos pesados de la organización discuten sobre la posible disolución de la División Flor, ya que otra División está construyendo un poderoso robot que acabaría con la necesidad de tener tantos combatientes. A los problemas que tienen las chicas, se les suma que los Kouma no cejan en su empeño de atacar la ciudad una y otra vez. ¿Qué pasará con la División Flor?

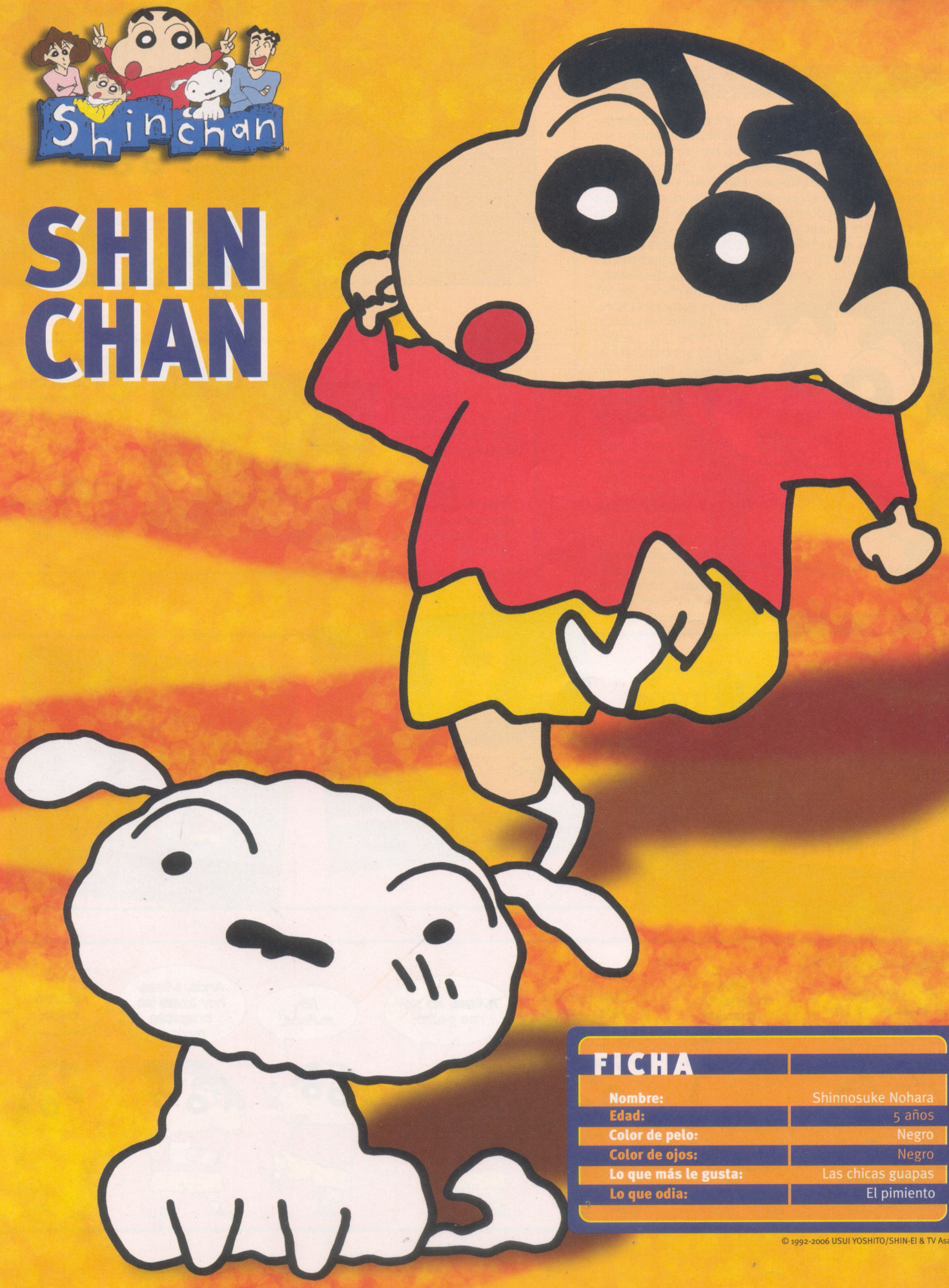
© 2001 Production I.G.

FICHA

Película
85 minutos
DVD9 / NR-13
Idiomas: español 2.0, catalán 2.0
Subtítulos: no lleva
Características especiales: Menús interactivos, Selección de escenas.
Lanzamiento: 10 de abril de 2006
Distribuidora: Suevia Films

Sakura Taisen, es decir, "Sakura Wars", o "La guerra del cerezo", en su versión completamente traducida (Sakura es el nombre la protagonista), empezó como un videojuego en 1996, para la consola Sega Saturn, pero en la actualidad los juegos que salen son para PlayStation.

SHIN CHAN



FICHA

Nombre:	Shinnosuke Nohara
Edad:	5 años
Color de pelo:	Negro
Color de ojos:	Negro
Lo que más le gusta:	Las chicas guapas
Lo que odia:	El pimiento

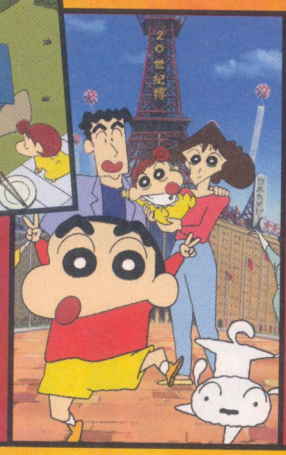
© 1992-2006 USUI YOSHITO/SHIN-EI & TV Asahi

HISTORIA

A estas alturas, todo el mundo conoce al niño más gamberro de la televisión, el que siempre pone en evidencia a sus padres y de patas arriba al resto del barrio. Vive en Kasukabe y se llama Shinnosuke Nohara, aunque todos le conocen por Shin chan. Este pequeño diablo de cinco años es capaz de sembrar el caos allá por donde va, de marear a las profesoras y al director del colegio y de agotar a las vendedoras de los grandes almacenes que visita, solo o acompañando a su madre. Entre sus actividades habituales, vemos que persigue a todas las chicas guapas con las que se encuentra (en ocasiones se ha perdido, despistado, al seguir a una chica), lee los cómics de gorra en la librería del barrio (cuyas dependientas no saben cómo echarle), hace el baile del culo delante de cualquiera, no deja de meterse con su madre, hace preguntas comprometidas y nadie, ni joven ni adulto, consigue que esté quieto. Shin chan es un auténtico terremoto de buen corazón, pero que casi siempre hace lo políticamente incorrecto, así que Misae le acaba regañando.

FAMILIA

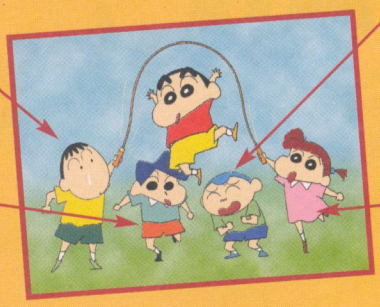
Shin chan vive junto a su padre Hiroshi, un oficinista algo vago y aficionado a ir de copas antes de volver a casa; su madre **Misae**, un ama de casa perezosa, amante de las gangas y de fácil cabreo; la hermanita pequeña Himawari, un bebé que se pirra por las joyas y los chicos guapos; y Nevado, un servicial perro blanco que sufre las mil travesuras de su amo.



AMIGOS

BOOCHAN
Es muy callado, su seña de identidad es un moco colgando.

KAZAMA
Va de formal y de sabelotodo, es la completa antítesis de Shin chan



MASAO
Va rapado al cero y sufre mucho en la vida por culpa de Shin chan.

NENE
Pese a su aspecto, siempre se tiene que salir con la suya.

AFICIONES

1 Le pirran las chicas guapas, a las que constantemente piropea y acosa, da igual el lugar donde estén.

2 Se disfraza, no importa de lo que sea, pero especialmente de mosquito y escarabajo.

3 Es fan del Ultra Héroe, el protagonista de una serie de televisión que nunca se pierde.

FRASES FAVORITAS

1ª TEMPORADA, PARTE 1: EPISODIOS 1-13

1. El niño rayo de otro mundo

Kiyomaro, un adolescente superdotado, recibe por su 14º cumpleaños un regalo especial de su padre: un niño llamado Zatch Bell que ha perdido la memoria y sólo posee un libro rojo escrito en un idioma indescifrable. Zatch desea ser amigo de Kiyomaro y le sigue al instituto, donde se enfrenta al matón Kaneyama. Cuando aparecen Aido y Hyde, Kiyomaro descubre que el libro rojo sirve para que Zatch use sus extraordinarios poderes. Ha empezado la guerra por ser el rey mamodo.

2. Un conjuro helador

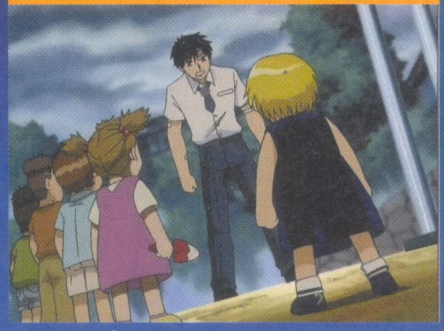
De camino al instituto, Kiyomaro y Zatch ven a un tipo acompañado de otro extraño niño que tiene el poder del hielo. Esa tarde, ambos, Sokawa y Rekom, atracan un banco y toman rehenes, entre ellos Suzy. Kiyomaro y Zatch entran en el banco y les vencen, aunque logran huir. Los dos salen por la tele convertidos en héroes. Y en el libro rojo, Kiyomaro es capaz de leer otro conjuro.

3. El segundo conjuro

Al volver a casa, Kiyomaro y Zatch son atacados por Sokawa y Rekom. Sokawa explica que, tras encontrar al niño, al descubrir su poder aprovechó para vengarse de quienes odiaba y hacerse rico atracando bancos y joyerías. Zatch vence al estrenar su segundo conjuro, un escudo que devuelve el ataque al enemigo. Entonces, el libro de Rekom comienza a arder y el niño desaparece.

4. La gran batalla mamodo

Una tal Sherry y su mamodo, Brago, visitan a Kiyomaro. Al parecer, cada 1.000 años, 100 niños mamodos son escogidos para ir al mundo humano, vincularse a una persona con su libro y luchar hasta que sólo quede uno: el nuevo rey mamodo. Si el libro es destruido, el niño vuelve a su mundo. Sherry le pide a Kiyomaro su libro para destruirlo. Al negarse, Brago le ataca, pero Kiyomaro resiste. Entonces oyen los gritos de Zatch.



5. El mamodo oscuro

Al bajar, Kiyomaro se encuentra con Randy y Gofure, y se interpone en el ataque de éste contra Zatch. Brago entra en escena y le derrota. Con Kiyomaro malherido, Sherry insiste en que le entregue el libro rojo, pero se niega. El libro rojo desprende una gran energía y Zatch esquiva a Brago. Sherry consigue el libro, pero lo devuelve y se marcha.

6. El misterio del libro rojo desaparecido

Kiyomaro ingresa en el hospital para recuperarse de sus heridas. En su habitación hay un chico llamado Yuta que lleva medio año allí. Tras discutir con Kiyomaro, el niño se lleva el libro rojo y lo oculta, amenazando con quemarlo, lo que significaría el fin de Zatch. Ayudados por Suzy, los tres lo buscan por todas partes hasta que Zatch le demuestra a Yuta que es su amigo y éste se lo devuelve.

7. Locura botánica

Zatch quiere hacer más amigos. Vuelve a intentarlo con los niños del barrio, pero queda claro que con Naomi de por medio no podrá. Así que acaba en el Parque Botánico con Kiyomaro y Suzy. Allí iba Kiyomaro cuando era pequeño y por eso conoce a Ivy, la directora, una amante de las plantas. Pronto aparece Sugino, un mamodo que controla las plantas y comienza la lucha.

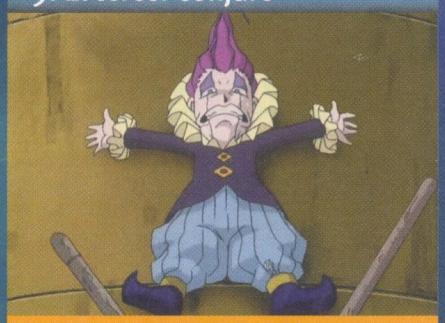
Recortar por la línea de puntos

© 2003, 2006 Makoto Raiku/Shogakukan, Toei Animation

8. Kolulu, un mamodo bueno

Una chica llamada Lori se encuentra a una niña llorando y se la lleva con ella. Es Kolulu, una mamodo que no quiere vincularse ni luchar, y Lori y ella se hacen muy amigas. Pero cuando Lori encuentra el libro rosa de la pequeña y lee un conjuro, Kolulu se transforma en un temible ser. Zatch, amigo suyo, dudará si combatir o no, y el desenlace de la batalla le marcará para el resto de combates.

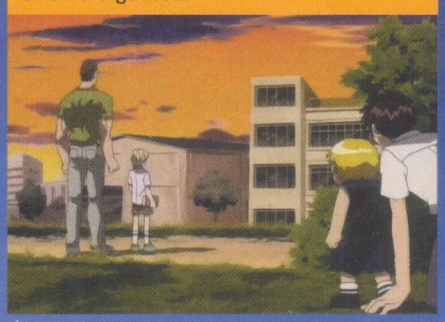
9. El tercer conjuro



Mientras Kiyomaro y Zatch se desesperan porque el tercer conjuro parece no funcionar, Sebe y su mamodo Fein llegan a la ciudad. Nada más encontrarles, el niño con pinta de payaso ataca a Zatch y lleva ventaja gracias a su velocidad ultrarrápida. Pero entonces Kiyomaro utiliza a la desesperada el tercer conjuro y funciona a la perfección. Zatch se da cuenta de que necesita hacerse mucho más fuerte para llegar a ser rey.

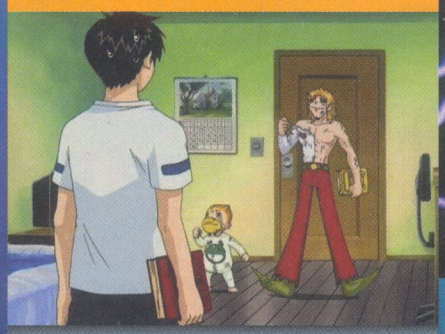
10. El mamodo de élite

Una vez más, Naomi está molestando al pobre Zatch en el parque. Pero gracias a Sean, un gigantón, sale del aprieto. Mientras, Kiyomaro ha avistado a un niño con un libro. Todo indica que Sean es su mamodo, por lo que Kiyomaro y Zatch deciden seguirles para ver qué hacen. Los dos planean destruir un colegio. Sin embargo, pronto ven que no todo es lo que parece y que Sean es en realidad un buenazo que sólo quiere ser un adulto del que su madre se sintiera orgullosa.



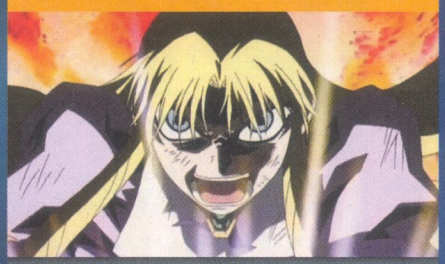
11. El invencible Folgore

Aparece en escena Kanchome, un mamodo con el peculiar poder de convertirse en lo que quiera. Está vinculado a la super estrella italiana de la canción, Parco Folgore. Pero son un dúo más cómico que temible, ya que por ahora están anclados en el primer conjuro y se dedican a farolear. Kanchome, avergonzado por la derrota, dice que Zatch era como él, un debilucho, y que por eso había ido en su busca.



12. La rapsodia de la vida de Sherry

Brago y Sherry están en el Amazonas, buscando a Koko. De pequeña, su madre la obligaba a estudiar a todas horas para que fuera digna heredera de la familia. Harta de la situación, se tiró de un puente, pero Koko, una niña pobre, la salvó. Años más tarde, Koko acababa de recibir una beca de estudios por la que había trabajado duro, cuando apareció Zofi, una mamodo cruel que manipuló su corazón en su beneficio. Koko hizo quemar la ciudad y se marchó, no sin antes atacar a su amiga del alma. Pero Brago salvó a Sherry y se convirtió en su mamodo. Ahora, Sherry la busca para salvarla de Zofi.



13. Zatch y Hyde vuelven a encontrarse

En la ciudad se producen vendavales que se llevan de las tiendas comida, ropa, música o videojuegos. Los responsables son Aido y Hyde. Hyde se enfrenta de nuevo a Zatch, pero huye al saber que ya domina tres conjuros. Luego planea atraerle secuestrando a Suzy y Kaneyama. En plena pelea, Aido comienza a tomarse en serio la batalla entre mamodos y descifra el segundo conjuro.

DATOS

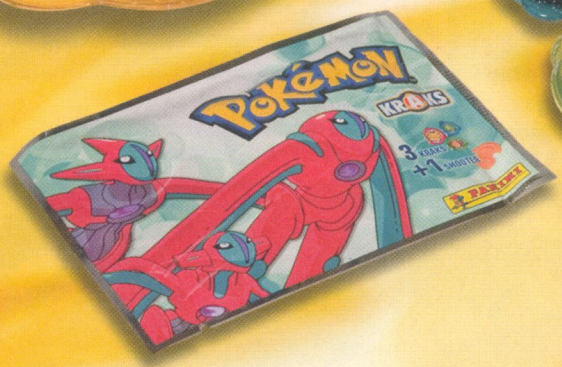
Sobre la serie

Zatch Bell está en la línea de *Naruto*, *Bleach* o *One Piece*, títulos que pertenecen a una nueva hornada de mangas para chicos que han logrado una enorme popularidad no sólo en Japón, sino también en Occidente. Las aventuras de Zatch y Kiyomaro pasaron pronto del papel a la televisión, con una serie de anime que aún se emite en Japón cada semana. También ha visitado los cines en un par de ocasiones y provocado multitud de productos derivados como tarjetas, pósters, vasos, relojes y casi cualquier objeto que os podáis imaginar. Los dos films protagonizados por Kiyomaro y Zatch hasta la fecha no han llegado a España, pero si la serie consigue la popularidad suficiente, seguramente los veremos en cines o al menos en DVD. El primer film, titulado *Zatch Bell: el mamodo 101*, data de 2004. El segundo se estrenó el año pasado con el título *Zatch Bell: El ataque del Mega Vulcan*. Pronto os hablaremos de ambas películas.

El origen de todo está en el cómic que dibuja Makoto Raiku desde 2003. En España lo publica cada mes Norma Editorial desde finales de 2005. Por ahora han salido 6 tomos, de los 24 que hay en Japón.

DESCUBRE LOS KRAKS

¿Cómo? ¿Que aún no conoces el juego que está causando furor? ¡Menos mal que en *Mega Hiro* pensamos en ti y te regalamos un sobre en este número!



¿QUÉ ES UN KRAK?

En total existen 120 Kraks que muestran la evolución de distintos Pokémon, así que no es tan fácil tenerlos todos... ¡Tendrás que comprar algún sobre y, sobre todo, cambiar los que tengas repetidos con tus amigos, así que paciencia! Cada sobre contiene tres Kraks y un Shooter.

¿QUÉ ES UN SHOOTER?

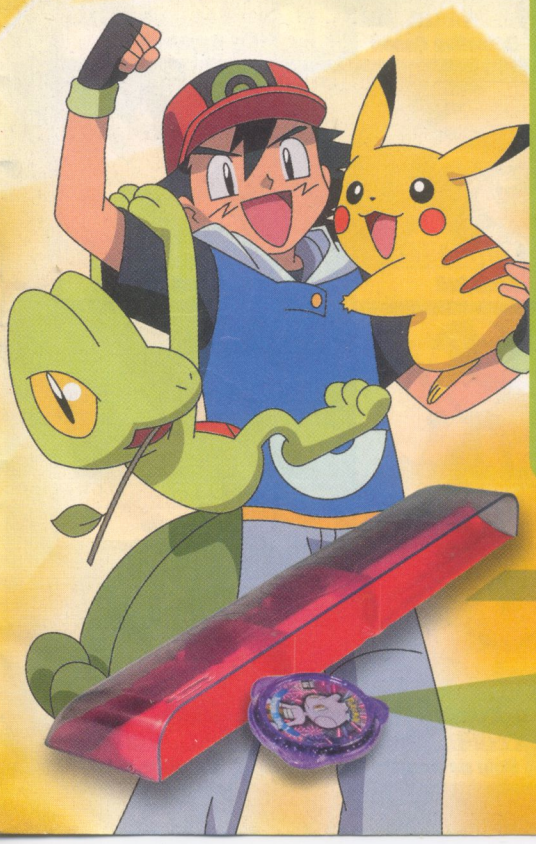
Pues se trata del otro elemento que necesitas para que tus Kraks salgan volando como cohetes de tus manos: el disparador. También existen 6 Shooters de diferentes formas... ¡experimenta a ver cuál te va mejor para disparar tus Kraks!

¡A JUGAR!

Ya sólo te falta quedar con unos cuantos amigos para competir contra ellos. Ojo: es mejor que practiques un poco primero... Coloca la portería, sitúa tus Kraks sobre la mesa y ves presionándolos con tu Shooter. Conforme cojas práctica tus lanzamientos serán cada vez más precisos.

¡A GANAR!

Pronto podrás hacer frente a tus amigos sin miedo a perder. Es entonces cuando llega el momento de la verdad... ¡porque de tu puntería dependerá el que pierdas tus Kraks o bien se los ganes a tus amigos! Sigue el reglamento y... ¡que gane el mejor!



REGLAMENTO: COMBATE DE KRAKS (dos jugadores)

1. Las porterías han de situarse la una frente a la otra, lo bastante separadas como para permitir el lanzamiento de Kraks.

2. Cada turno, el jugador 1 lanzará su Krak contra la portería rival. Según los puntos obtenidos, el jugador 2 deberá igualar o superar la puntuación alcanzada por su rival.

3. El procedimiento es el siguiente:

· Si el jugador 1 ha marcado en la casilla "1", el jugador 2 deberá marcar en "1" para empatar, o en "2" ó "3" para ganar.

· Si el jugador 1 ha marcado en la casilla "2", el jugador 2 deberá marcar en "2" para empatar, o en "3" para ganar.

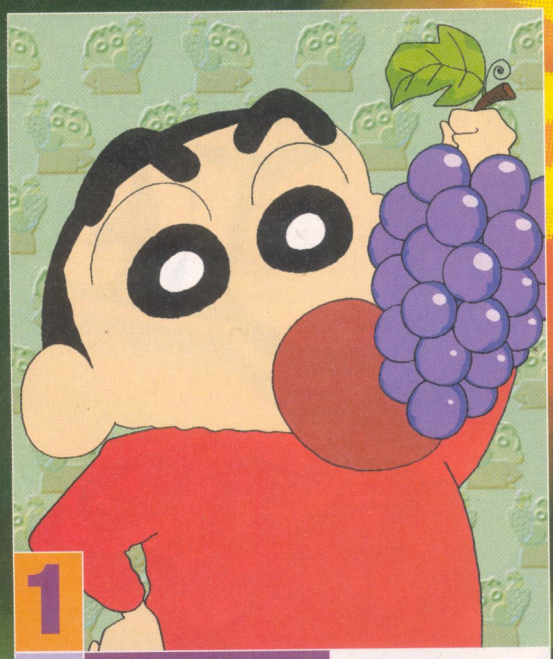
· Si el jugador 1 ha marcado en la casilla 3, el jugador 2 tiene dos turnos para marcar "3" para empatar o más de "3" (sumando los resultados) para ganar.

4. Una vez ha terminado el turno, se comparan las puntuaciones. Si hay empate, se vuelve a lanzar. Si un jugador supera al otro, el perdedor deberá entregarle tantos Kraks como puntos haya anotado el ganador.

© 1997-2006 Nintendo, Creatures, GAME FREAK, TV Tokyo, ShoPro, JR, Kikaku.

TOP 25 PERSONAJES

¿Quién es el mejor? ¿Quién es el más simpático, el más heroico, el más gamberro...? ¿El más malvado? ¿A quién querrías encontrar en la tienda de mascotas? ¿Qué serie no puedes perderte? ¿Cuál no puedes ver ni en pintura? ¡Los mejores entre los mejores componen el "Top 25"!

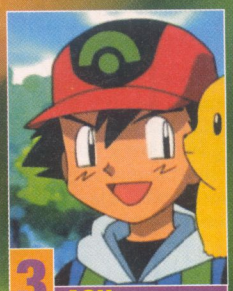


1 SHIN CHAN

Shin-chan
Es el niño más gamberro y gracioso de la tele.

2 LUFFY

One Piece
El pirata más simpático y elástico. Sale rebotando de cualquier situación.



3 ASH

Pokémon
Es un gran entrenador Pokémon.

4 ZORRO

One Piece
Un espadachín casi invencible.

5 OLIVER ATON
Campeones

6 INUYASHA
Inuyasha

7 CONAN EDOGAWA
Detective Conan

8 SEIYA
Caballeros del Zodíaco

9 NAMI
One Piece

10 SON GOKU
Bola de dragón

11 BENJI PRICE
Campeones

12 KAGOME
Inuyasha

13 RAN MOURI
Detective Conan

14 TYSON
Beyblade

15 RYOTSU
Kochikame

16 MARK LENDERS
Campeones

17 YOH ASAKURA
Shaman King

18 ZATCH BELL
Zatch Bell

19 SHINICHI KUDO
Detective Conan

20 YUGI
Yugi-Oh

21 MEGAMAN
Megaman NT Warrior

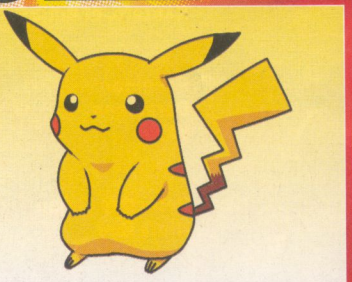
22 SESSHOUMARU
Inuyasha

23 SANJI
One Piece

24 VEGETA
Bola de dragón

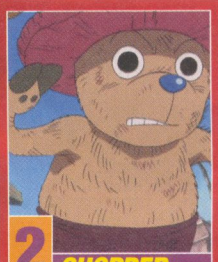
25 ASTROBOY
Astroboy 2003

TOP 10 MONSTRUOS MASCOTAS ANIME



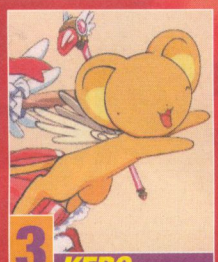
1 PIKACHU

Pokémon
El eterno compañero de Ash. ¡Pikachu, no evoluciones nunca!



2 CHOPPER

One Piece
Un reno medio humano que ejerce la medicina.



3 KERO

Sakura, cazadora de cartas
Guardián de las cartas y de Sakura.

4	SHIPPO *INUYASHA*
5	NEVADO *SHIN CHAN*
6	TOGEPI *POKÉMON*
7	DRAGOON *BEYBLADE*
8	SONIC *SONIC X*
9	ROLL *MEGAMAN NT WARRIOR*
10	RENAMÓN *DIGIMÓN TAMERS*

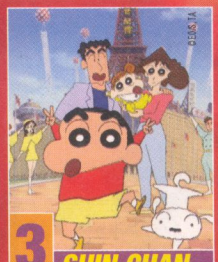
TOP 10 TV SERIES ANIME

1 ONE PIECE

Las aventuras de la banda de Luffy enganchan.

2 POKÉMON

Estos peculiares seres siguen seduciendo a los aficionados.



3 SHIN CHAN

La familia Nohara afronta la vida con mucho humor.

4	DETECTIVE CONAN
5	INUYASHA
6	CAMPEONES
7	DIGIMÓN
8	BOLA DE DRAGÓN
9	BEYBLADE
10	CABALLEROS DEL ZODÍACO

TOP 10 VIDEOJUEGOS

1 DRAGON BALL Z — Budokai Tenkaichi — PS2

2 POKÉMON — Esmeralda — GB Advance

3 DRAGON BALL Z — Supersonic Warriors 2 — Nintendo DS

4	DRAGON QUEST	El periplo del Rey Maldito	PS2
5	YU-GI-OH!	Ultimate Masters Edition: World Championship Tournament	GB Advance
6	SAINT SEIYA	The Sanctuary	PS2
7	YUGI-OH!	Double pack	GB Advance
8	DIGIMON	World 4	PS2
9	POKÉMON	Rubí & Zafiro	GB Advance
10	DUEL MASTERS	Senpai Legends	PS2

¡QUEREMOS CONOCER TUS FAVORITOS!

Necesitamos saber tu opinión sobre las mejores series, personajes, enemigos y videojuegos, así que rellena esta encuesta y envíanosla... ¡Sólo por participar, entrarás en el sorteo de unos magníficos packs de la película **GISAKU**, compuestos por un **CÓMIC** + una **CAMISETA** + un **CD** con la banda sonora!

Recorta y envía la encuesta a la siguiente dirección antes del 20 de mayo:

Panini
c/Vallespí, 20
17257 – Torroella de Montgrí
Girona

Encuesta 05/06

¿Cuál es tu serie de anime favorita (por orden de preferencia)?
1. _____
2. _____
3. _____

¿Cuál es tu personaje de anime favorito (por orden de preferencia)?
1. _____
2. _____
3. _____

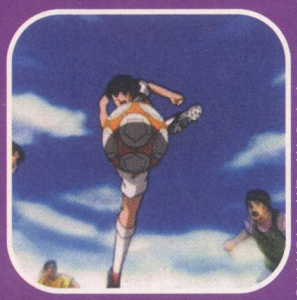
¿Cuál es el monstruo o mascota de anime favorito (por orden de preferencia)?
1. _____
2. _____
3. _____

¿Cuál es tu videojuego de anime favorito (por orden de preferencia), y en qué consola?
1. _____
2. _____
3. _____

Nombre: _____
Apellidos: _____
Dirección: _____
_____

ESTATALES

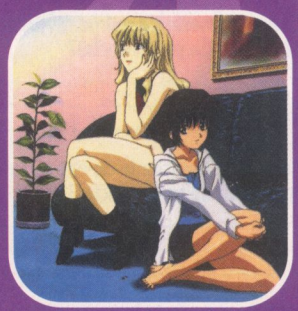
- **TVE/La 2**
  - **Campeones hacia el Mundial,** Lunes a viernes, 18:30
- **Antena 3**
  - **Shin-chan,** Lunes a viernes, 8:00; Fin de semana, 13:00
- **Telecinco**
  - **UFO Baby,** Fin de semana, 6:30
  - **El príncipe Mackaroo,** Fin de semana, 7:15
  - **Medabots, Fin de semana,** 8:00
  - **Pokémon Advance Challenge,** Fin de semana, 9:00
- **La Sexta**
  - **Noir,** Fines de semana, 12:30
  - **Wolf's Rain,** Fines de semana, 13:20
  - **Eatman,** Fines de semana, 13:40



© Yoichi Takahashi/Tsuchida Production

© Mika Kawamura

© 1997-2006 Nintendo, Creatures, GAME FREAK, TV Tokyo, ShoPro, JR. Kikaku.

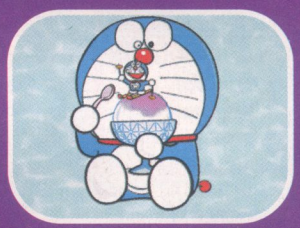


© 2001 Tsukimura Ryoei/Bee Train/Victor Entertainment

AUTONÓMICAS

- **TV3/K3**
  - **Corrector Yui**
  - **Detective Conan**
  - **Doraemon**
  - **Doremi**
  - **Fushigi Yuugi: el joc misteriós**
  - **Kiteretsu**
  - **Kochikame**
  - **Neo Ranga**
  - **One Piece**
  - **Ranma 1/2**
- **Canal Sur Canal 2 Andalucía**
  - **Cosas de locos**
  - **Detective Conan**
  - **Doraemon**
  - **Kiteretsu**
  - **Magical Doremi**
  - **Mirmo**
  - **Ninja Boy**
  - **Nono-chan**
  - **Pokémon**
- **Canal 9/ Punt 2**
  - **Doraemon**
  - **Gon el cavernícola**
  - **Kochikame**
  - **L'abella Maia**
  - **Vicky el viking**
- **ETB-1**
  - **Doraemon, katu kosmikoa**
  - **Doremiren magia**
  - **Egaztea: Kochicame**
  - **Nono-chan**
  - **Pokemon**
  - **Vicky bikingoa**
- **TVG**
  - **Dragon Z**
  - **Kiteretsu**
  - **O detective Conan**
- **Telemadrid/La Otra**
  - **Doraemon**
  - **Magical Doremi**
  - **Rantaro, el ninja boy**
- **Castilla La Mancha TV**
  - **Pokémon**
  - **Doraemon**
  - **YAT**
- **Televisión Canaria**
  - **Detective Conan**
  - **Ninja Boy**
- **IB3**
  - **Doraemon**
  - **Vicky el vikingo**
- **Localia**
  - **Inuyasha**

© Yuu Watase/Studio Pierrot/TV Tokyo

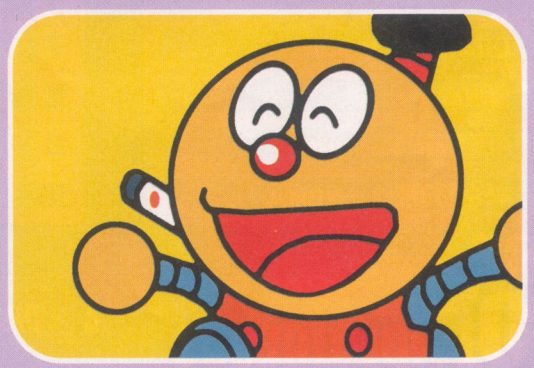


© 1970-2005 Fujiko Pro/Shogakukan/TV Asashi

© Akihito Yoshitomi/Viz Communications/ Mediaworks/ Bandai Visual/Project Eat-Man '98a

EATMAN

El mercenario más conocido del mundo es Bolt Crank, un tipo con una habilidad muy peculiar: puede reproducir en su mano cualquier cosa que haya comido. Y como siente predilección por engullir armas de fuego, no hace falta preguntar por qué se le teme tanto, aunque no es un hombre malvado. De hecho, Bolt se dedica a defender el bien y la justicia, aunque sea a cambio de dinero.



© Fujiko F. Fujio / Fuji TV

KITERETSU

El creador de *Doraemon*, Fujio F. Fujiko, nos ofrece la historia de Kiteretsu, un joven científico de 10 años que ha creado un robot llamado Korosuke para que sea su compañero y defensor. Además, Kiteretsu fabrica una máquina del tiempo y muchos otros ingenios, y con su grupo de amigos no duda en viajar a los lugares más extraños para vivir aventuras de toda clase.

SATÉLITE

- **Cartoon Network**
  - B-Daman
  - Bobobo
  - Bola de dragón
  - Bola de dragón GT
  - Bola de dragón Z
  - Caballeros del Zodíaco
  - Campeones
  - Doraemon, el gato cósmico
  - Mirmo
  - Shin Chan

© Yoshio Sawai / Toei Animation

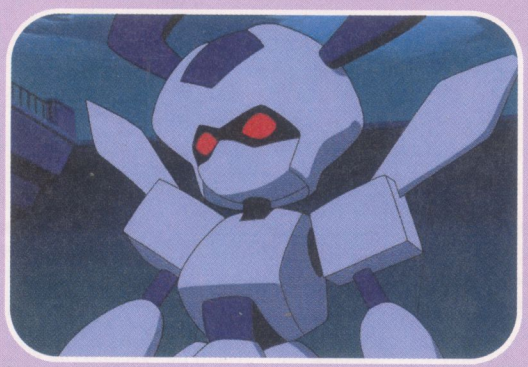
- **Jetix**
  - Beyblade 2
  - Digimón 2
  - Digimón 3
  - Flint y los viajeros del tiempo
  - Los quintillizos
  - Medabots
  - Megaman NT Warrior
  - One Piece
  - Pokémon 4/5
  - Pokémon 6
  - Pokémon Advanced Battle
  - Pokémon Advanced Challenge
  - Sonic X
  - Zatch Bell

© HUDSON SOFT/TAKARA · BEYBLADE PROJECT . TV TOKYO

- **Nickelodeon**
  - Doremi
  - Supercampeones
  - Yugi-Oh

- **Boomerang**
  - Heidi
  - La abeja Maya
  - Ruy, el pequeño Cid
  - Vickie el vikingo

© Bird Studio/Shueisha, Toei Animation



© 1999 NAS/Kodansha, TV Tokyo

MEDABOTS

¿Quién no querría vivir en el futuro? La tecnología está tan presente que no hay persona que tenga su robot personalizado, su "medabot", y hay hasta combates entre bots: el ganador puede quedarse una pieza del vencido. Claro que la realidad es dura, y el joven Ikki sabía que no podría tener su propia bot hasta que reuniera el dinero necesario. Pero entonces conoció a Metabee, y...

CABLE

- **Canal Buzz**
  - Azul
  - Burst Angel
  - Chobits
  - Cowboy Bebop
  - El misterioso Loki
  - Excel Saga
  - Final Approach
  - Ghost in the Shell: Stand Alone Complex
  - Hand Maid May
  - Inuyasha
  - Jester el aventurero
  - Last Exile
  - Love Hina
  - Peace Maker Kurogane
  - Rahxephon
  - Rurouni Kenshin
  - Saiyuki
  - Samurai 7
  - Samurai Champloo
  - W-Wish

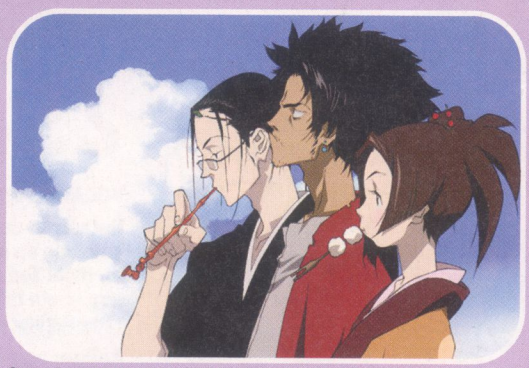
© Clamp/Kodansha

- **Canal Supereñe**
  - Monster Rancher
  - Ruy, el pequeño Cid

© Nobuhiro Watsuki / Shueisha Inc./ SME Visual Works

© 2003 Nanae Chrono · MAG Gaiden Shinsengumi-Tonsyo

© Nippon Animation; TV Tokyo



© 2004 Geneon Entertainment (USA) Inc. © manglobe/Shimoigusa Champloos

SAMURAI CHAMPLOO

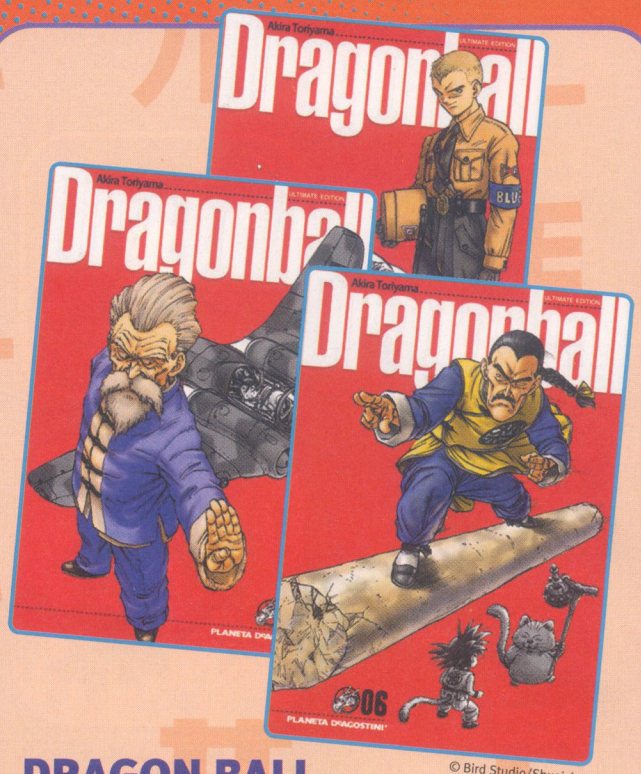
La joven Fuu rescata a dos rivales, Mugen el vagabundo y el elegante Jin con la condición de que abandonen su rivalidad y la ayuden a encontrar al "samurái que huele como los girasoles". Los tres emprenden un complicado viaje lleno de vicisitudes, siempre con dos grandes dudas: ¿por qué quiere Fuu encontrar a ese hombre? ¿Y qué pasará cuando Mugen y Jin se enfrenten por fin?

©Shoji Gatoh/Shikidouji

FULL METAL PANIC!

Después de enfadarla por enésima vez, Sosuke invita a Chidori a pasar unos días de vacaciones. Ella acepta encantada, sin saber que en realidad van a hacer una visita a Tessa a bordo del buque *Dé Dannan*. Tessa quiere agradecerle su valor en la batalla contra el Behemoth. Sus planes se ven interrumpidos por el ataque de Gaulun a una isla cercana. Sin embargo, el terrorista es capturado sin presentar apenas resistencia. Más tarde, los tripulantes del submarino hacen una fiesta en la que Chidori es la invitada de honor. En plena diversión, la tranquilidad llega a su fin a causa de una trama muy bien hurdida: ¡el *Dé Dannan* es secuestrado!

9 volúmenes / 7,95 € / 164 páginas



© Bird Studio/Shueisha

DRAGON BALL

Por fin ha llegado el momento... ¡ya está a la venta la esperadísima reedición de *Dragon Ball*! El manga más popular de las últimas décadas vuelve a invadir los quioscos, y en esta ocasión lo hace con una cuidada edición, denominada "ultimate". Y lo que es más importante... ¡empezando desde el principio! Tanto para quienes no hayan tenido la oportunidad de leerlo (¡no sabéis lo que os perdéis!) como para los que ya conocen las aventuras (y desventuras) de Son Goku, ésta es una oportunidad inmejorable para volver a disfrutar con la obra más famosa de Akira Toriyama. El manga se comenzó a publicar el pasado mes de abril, y durante mayo podéis encontrar en el quiosco los tomos 4, 5 y 6. ¡No os lo perdáis!

34 volúmenes / 7,95 € / 224 páginas

¿SABÍAS QUE...?

VOCABULARIO "OTAKU"

Hola, fans del anime... como en *Mega Hiro* nos pasamos en día hablando de animación, hemos pensado en explicaros algunas de las "palabras frecuentes" que vais a encontrar en la revista. ¡Ojo! Todas estas son de animación japonesa, pero que sepáis que en *Mega Hiro* también nos gusta la americana: ¡no pensamos dejar de ver la *Liga de la Justicia*!

Anime: viene de "animeeshon" (tal como se pronuncia *animation* en inglés) y se utiliza para designar a las producciones de animación realizadas en Japón.

Manga: cómic realizado en Japón.

Otaku: aficionado al manga y el anime. ¡Pero cuidado, en Japón, a nadie le gusta que le llamen así!

OVA: siglas de "Original Video Animation", es decir, animación destinada directamente para su venta en vídeo (ahora DVD). A veces, se encuentra escrita como OAV.

Mecha: contracción de *mechanical*, se refiere al uso de máquinas y robots.

Shonen: género destinado al público masculino. *Shonen* significa "chico" en japonés. La revista más popular de manga para chicos se llama *Shonen Jump*.

Shojo: género destinado al público femenino. *Shojo* significa "chica" en japonés.

Super Deformed (SD): recurso mediante cual un personaje aparece con un cuerpo pequeño y una cabeza muy grande en una situación cómica.

EL PERSONAJE

© Masashi Kishimoto · Shueisha, Inc.

NOMBRE: Naruto
SERIE Y MANGA: ***Naruto*** **(no, aún no se emiten, pero la emitirán pronto, y el manga ya se publica en España).**

Este joven aprendiz de ninja es alegre y extrovertido. Le encanta comer –especialmente fideos picantes– y hacer bromas y gamberradas. Vive en la villa de Konoha y sueña con convertirse en Hokage, el ninja más poderoso. Junto a él se encuentran amigos como Sasuke, Kakashi o Sakura. Sus convecinos se lo han ocultado durante muchos años, pero Naruto acaba descubriendo que él es un zorro de nueve colas y que atacó 12 años atrás la villa. A pesar de eso, como es un buen chico, sacrificado y tenaz, se acaba ganando las simpatías de los suyos.

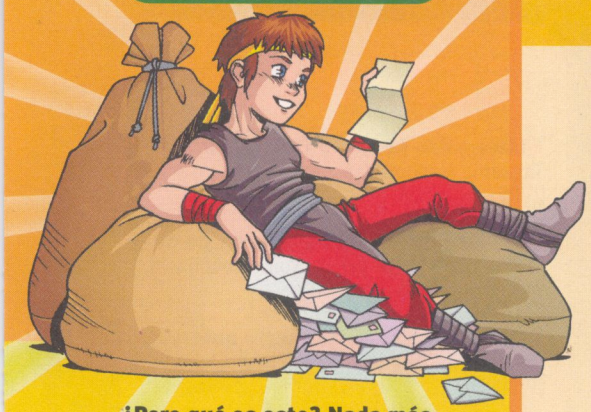
ESTE MES...

- **¡Amasando Ja-Pan! 7** (serie abierta),de Takashi Hashiguchi. 192 págs, 6,90€ [IVREA]
- **Capitán Tsubasa: las aventuras de Oliver y Benji 25 (de 37),** de Yoichi Takahashi. 192 págs, 7,20€ [GLÉNAT]
- **Detective Conan 51 (serie abierta),** de Gosho Aoyama. 192 págs, 6,95€ [PLANETA]
- **Dragon Ball Ultimate Edition 4+5 (de 34),** de Akira Toriyama. 224 págs, 7,95€ [PLANETA]
- **Dragon Ball Ultimate Edition 6 (de 34),** de Akira Toriyama. 224 págs, 7,95€ [PLANETA]
- **Full Metal Panic! 8 (de 9),** de Retsu Tateo y Shoji Gato. 164 págs, 7,95€ [PANINI]
- **Hungry Heart 2 (de 6),** de Yoichi Takahashi. 208 págs, 8€ [IVREA]
- **Inuyasha 40 (serie abierta),** de Rumiko Takahashi. 184 págs, 7,20€ [GLÉNAT]
- **Naruto 22 (serie abierta),** de Masashi Kishimoto. 192 págs, 7,20€ [GLÉNAT]
- **Negima. Magister Negi Magi 4 (serie abierta),** de Ken Akamatsu. 192 págs, 7€ [GLÉNAT]
- **Omakase! Peace Electronics 3 (de 8),** de Tatsuki Nohda. 11€ [MANGALINE]
- **One Piece 35 (serie abierta),** de Eiichiro Oda. 192 págs, 6,95€ [PLANETA]
- **One Piece 36 (serie abierta),** de Eiichiro Oda. 192 págs, 6,95€ [PLANETA]
- **Rave 12 (de 35),** de Hiro Mashima. 192 págs, 8€ [NORMA]
- **Shaman King 9 (de 32),** de Hiroyuki Tatei. 192 págs, 7€ [GLÉNAT]
- **Shinsengumi Imon Peacemaker 2 (de 5),** de Nanae Chrono. 212 págs, 8€ [IVREA]

Tetsunosuke Ansía vengar a sus padres

© 2003 Nanae Chrono · MAG Gaiden · Shinsengumi-Tonsyo

- **Zatch Bell! 6 (serie abierta),** de Makoto Raiku. 192 págs, 6,95€ [NORMA]



¿Pero qué es esto? Nada más empezar y todo el mundo se queja de que no dan su serie favorita, de que su mejor héroe no tiene buen día... Vaya, se ve que todo el mundo tiene su opinión...

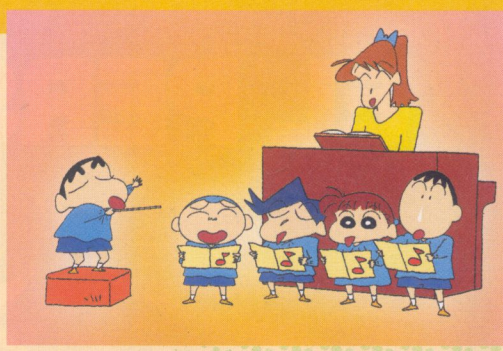
• Bruno Fernández, Málaga (11 años)
¡Hola, amigos!
Me encanta la animación, y además soy un gran aficionado al fútbol. Por eso mi serie favorita es *Campeones*. ¡De hecho, juego de delantero y hasta me llaman Oliver! Me alegro un montón de que vuelvan a dar la serie por televisión... ¡Nunca había tenido la oportunidad de verla toda seguida! Por cierto, tengo entendido que ni la serie ni los personajes se llaman así en Japón... ¡No me digáis que me voy a tener que cambiar el apodo!

Efectivamente, Bruno, la serie *Campeones* en Japón se titula *Captain Tsubasa*, y precisamente el personaje de Oliver Aton es el capitán Tsubasa al que hace referencia el título. "Tsubasa" significa "alas" en japonés, y hace referencia a los espectaculares saltos que da el jugador al rematar a portería –o a sus grandes ambiciones–, así que me parece que el nombre resulta muy adecuado... Eso sí, a mí me gusta más Oliver... por aquello de la canción de los títulos, que tiene mucha fuerza, ¡así que ni se te ocurra cambiarte de apodo!

• Julio Ferrándiz, Toledo (12 años)
Yo lo que querría es que dieran *Caballeros del Zodíaco*: me encanta Seiya, pero sobre todo me gusta Ikki. Pero está claro que las teles pasan del anime... ¡Y encima el poco que hay lo emiten a horas rarísimas! A ver si con las nuevas teles hay más suerte y podemos disfrutar de más variedad de series... ¡sería genial! Y por cierto... ¡me encanta la revista! ¡*Mega Hiro* mola! ¡Sobre todo los pósters!

Entiendo la frustración, Julio. Es cierto que no dan tanto anime como nos gustaría a todos, pero no nos queda más remedio que tener paciencia y aprovechar las buenas series para estar pegados a la pantalla y demostrarles a las teles que hay mucha gente interesada en el anime... ¡A ver si con el tiempo la cosa va mejorando! Y respecto a *Caballeros del Zodíaco*, sólo podemos decirte que hace un mes lo empezaron a emitir por Cartoon Network desde el primer episodio; si eres abonado al canal... ¡no te lo puedes perder! Si no, ya sabes: a buscar algún amigo que sí lo esté. Oye, si te gusta Ikki, ¿no serás Escorpio o algo? Cuenta, cuenta...

• Carlos Bermúdez, Tarragona (11 años)
¡Por fin hay una revista dedicada al anime en España! Con todas las series que hay por ahí, seguro que pronto tenéis un montón de lectores fieles. Yo soy fan de Shin chan, porque me gusta tanto como Bart Simpson y los dos los dan en Antena 3. Me gustaría que le dedicarais un artículo a Shinnosuke, ¡es mi gran héroe!



Bueno, como verás en este número ya tienes una ficha dedicada íntegramente al colega Shinnosuke, con la cual podrás conocerle mucho mejor... ¡Y descuida, que en los próximos números los protagonistas de Shin chan aparecerán con frecuencia por las páginas de *Mega Hiro*! Una curiosidad que seguro que te hace gracia: cuando apareció el personaje de Shin chan en Japón, fue un escándalo porque se comportaba fatal y se consideraba un "mal ejemplo" para los jóvenes. Bueno, pues lo mismo pasó con Bart Simpson en los Estados Unidos. De verdad que hay gente que confunde las series de televisión con la realidad. Bueno, por si acaso olvídate de hacer el elefante en público... ¡no vaya a ser que la líes!

• Alfonso Hernández, Madrid (12 años)
Me gustan mucho las series de animación, y sobre todo me gusta mucho dibujar a los protagonistas de mis series favoritas, que son *Dragon Ball*, *One Piece* e *Inuyasha*. ¿Por qué no hacéis un concurso de dibujo? ¡Y tenéis que dar premios!

Bueno, Alfonso va y me escribe exactamente "qué premios quiere", pero vaya, la verdad es que es buena idea lo del concurso de dibujos, Alfonso, tomo nota de cara a los próximos números. Eso sí... ¡no hace falta montar un concurso para que vayáis enviando vuestros dibujos! ¡Los espero desde ahora mismo en nuestra redacción! Una cosa importante: como los dibujos no se devuelven, si es vuestro favorito enviadme una fotocopia.

• Joan Manyat, Barcelona (12 años)

Lucas Dardón

Joan Manyat

EL RINCÓN DEL PROFESOR ALCORNOQUE

¿Alguien sabe por qué nadie emite *Inuyasha* en un canal abierto nacional? Resulta que he podido ver la serie en una cadena local que la emitió hace tiempo, ¡y me parece lo mejor que he visto nunca! Por favor, ¿no podríais hacer algo para que la empezaran a dar, a ser posible desde el principio? De verdad que es la mejor...

¡Qué más quisiera yo que poder hacer algo al respecto, Joan! Sin embargo, tienes razón al decir que Inuyasha es una de las series con más calidad que quedan "inéditas" en nuestro país... ¡Crucemos los dedos y esperemos que alguien se anime a emitirla a nivel nacional bien pronto! (Para los que no sepan de qué va esto, hay un artículo este mismo número y aquí arriba tenéis una imagen: el chico de pelo blanco es Inuyasha, mitad humano, mitad demonio, y la chica es Kagome).

• Lara Caballero (11 años)
A mí me gusta la animación con chicas de protagonistas: Doremi, Winx, Witch... Pero estoy harta de discutir en casa y estoy harta de madrugar el sábado para ver mis series. Y estoy harta de que las series aparezcan y desaparezcan como por arte de magia. ¡Y no me refiero a la magia de Doremi!

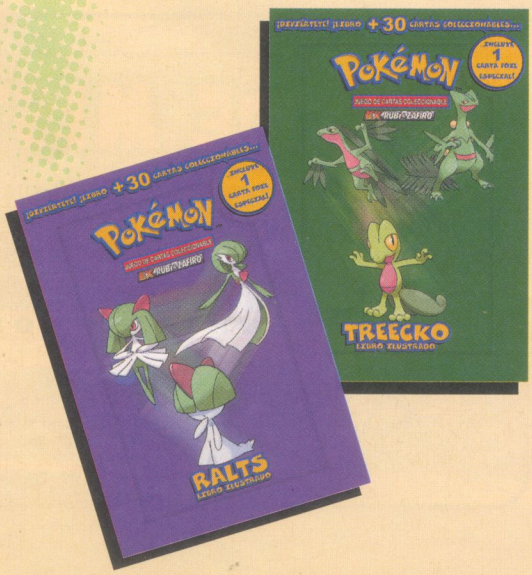
Me gusta que te guste *Witch*: yo me he leído el cómic –me da igual si es "para chicas"– y es un rato divertido. ¡Pero saca los caramelos, Lara! Porque si no es por arte de magia, no sé que se puede hacer, y ya ves que todo el mundo se me queja. ¡Oye, que yo no tengo la culpa!

Menudo mensaje optimista para acabar el correo. Se acabó: para el próximo número, quiero que me contéis una anécdota positiva relacionada con una serie de anime. Ya sabéis: conocí a mi mejor amigo gracias a *Detective Conan* o algo así. ¡Un poco de optimismo, chicos y chicas!

QUIERO QUE ME ENVÍES...
¡Lo que te apetezca! Cartas, chistes o dibujos, preguntas para mi colega el Profesor Alcornoque, opiniones sobre cuál es la mejor serie y por qué crees que eres el fan más grande del anime... Vaya, que todo vale. ¡Aquí te espero!

• Puedes enviar un e-mail a:
hiro@panini.es

• O puedes enviar una carta a:
Panini España
c/ Vallespí, 20
Torroella de Montgrí
17257 Girona



¿Tienes alguna duda sobre las series de anime y no encuentras a nadie que te las solucione? ¡Envíale una carta o un mensaje al Profesor Alcornoque y él te dará la solución!

¿Quién es la chica rubia que aparece en *Detective Conan*?
Se trata de Ai Haibara y aparece en el episodio 129. Para no contar más de lo necesario, digamos que oculta un gran secreto y que es perseguida por los Hombres de Negro, por lo que se refugia en el ámbito en que se mueve Conan. A pesar de lo dura que parece, tiene miedo de lo que le pueda pasar y siempre confía en las decisiones de Conan.

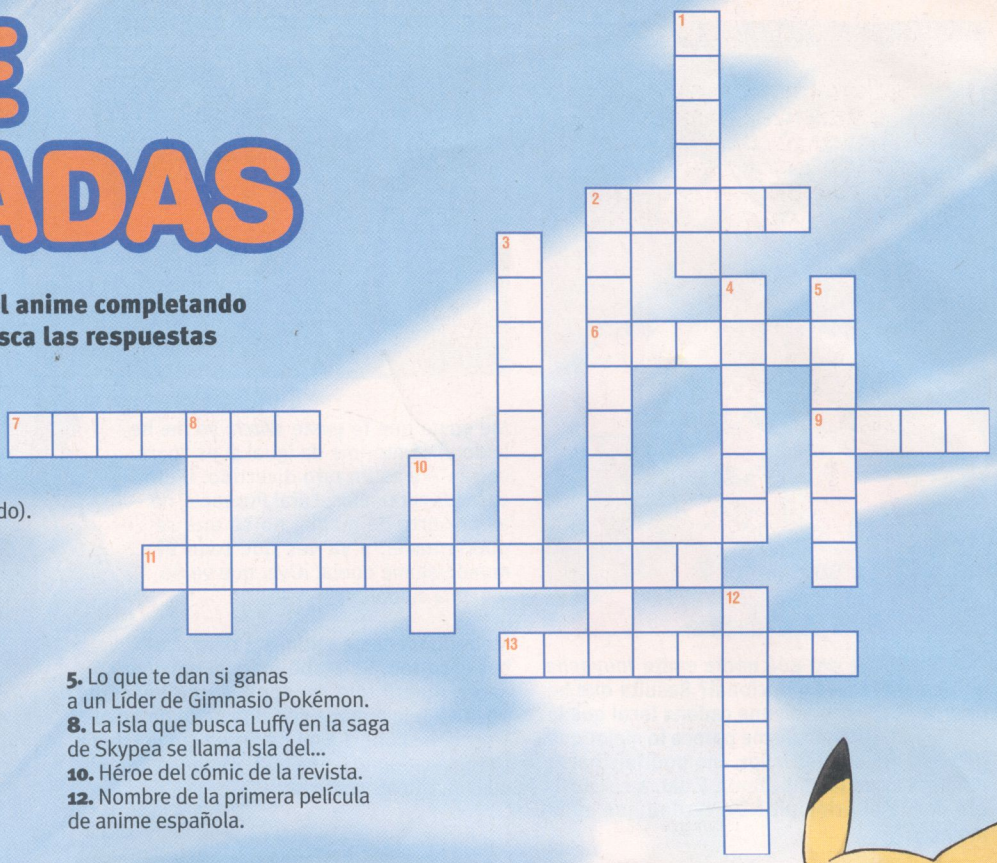
¿Por qué a Inuyasha se le pone a veces el pelo negro?
Inuyasha es medio demonio, razón por la que tiene el cabello gris. Pero como no es un demonio completo, en las noches en que no se avista la luna se convierte en humano al cien por cien; al desaparecer su mitad de monstruo, su pelo es negro.

¿Es verdad que Oliver Atom acaba jugando en el F.C. Barcelona?
Así es. En la última parte de *Campeones*, Oliver abandona la liga brasileña para incorporarse al F.C. Barcelona. Al principio juega en el segundo equipo, en Segunda División, pero pronto convence a los entrenadores de su valía y sube al primer equipo, donde comparte titularidad con las grandes estrellas.

Me han comentado que se está haciendo una nueva serie de *Digimón*. ¿Es eso cierto? ¡Dígame que sí, profe!
Correcto. Su nombre es *Digimon Savers* y es la quinta serie protagonizada por los monstruos digitales. Hace algunas semanas que se estrenó en Japón y trata sobre una organización secreta de la que se escapa Agumón. Junto a un estudiante de secundaria, Agumón intentará descubrir el origen de algunos incidentes sucedidos en el mundo digital y que todo indica que han sido provocados por la organización de la que ha logrado escapar.

ANIME CRUZADAS

Demuestra que eres un maestro del anime completando este superpuzzle. Si te pierdes, busca las respuestas en las páginas de *Mega Hiro*.



HORIZONTALES
2. La madre de Shin-chan se llama...
6. Protagonista femenina de *Inuyasha*.
7. Pokémon favorito de Ash (y de todo el mundo).
9. Nueva compañera de Ash en Hoenn.
11. Equipo al que pertenece Tyson en *Beyblade*.
13. Nombre de la espada de Inuyasha.

VERTICALES
1. Constelación de Seiya, el prota de *Caballeros del Zodíaco*.
2. Delantero centro moreno y orgulloso, rival de Oliver.
3. Apellido del creador de *Dragon Ball* y diseñador de *Dragon Quest* .
4. Nombre del torpe detective que es el padre de Ran.
5. Lo que te dan si ganas a un Líder de Gimnasio Pokémon.
8. La isla que busca Luffy en la saga de Skypea se llama Isla del...
10. Héroe del cómic de la revista.
12. Nombre de la primera película de anime española.

© 1997-2006 Nintendo, Creatures, GAME FREAK, TV Tokyo, ShoPro, JR. Kikaku.

¡CONFUXIÓN HERÓICA!

Magneto ha ideado un malvado plan y ha infiltrado un impostor en las filas de los X-Men. ¡Descifra los nombres y encuéntralo antes de que destruya la Tierra (o algo)!

1. EPICCOL
2. BOLOZEN
3. YANG JEER
4. AIMTICS
5. CIAAPR
6. MATORTEN
7. LOCSOO
8. BETASIE

© Marvel Characters, Inc./20th Century Fox

MAESTRO POKÉMON

Hartos de tanto combate Pokémon, los Líderes de Gimnasio han decidido preparar exámenes escritos. Aquí tienes la primera prueba: sólo una de estas frases es verdad. ¿Cuál es?

1. Cuando logras ocho Medallas de Gimnasio y siete Dragon Ball, ganas la Liga Pokémon, la Recopa, Copa de Europa y un peluche Pikachu de regalo.
2. Cuando consigues ocho Medallas de Gimnasio ganas el derecho a participar en la Final de la Liga, te enfrentas a cuatro entrenadores más y ganas un Pokémon legendario.
3. Cuando consigues ocho Medallas de Gimnasio ganas el derecho a participar en la Final de la Liga, te enfrentas a cuatro entrenadores más y al campeón y ganas en general, pero puedes seguir jugando.

UNA DE MISTERIOS

El misterio del día es cómo es posible que Conan Edogawa consiga encontrar tantos crímenes por resolver. ¡Parece que la policía no trabaje! En serio, el misterio del día es lo que le gustaría saber a Ran. Completa la clave y resuelve la frase

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
13		4																17							

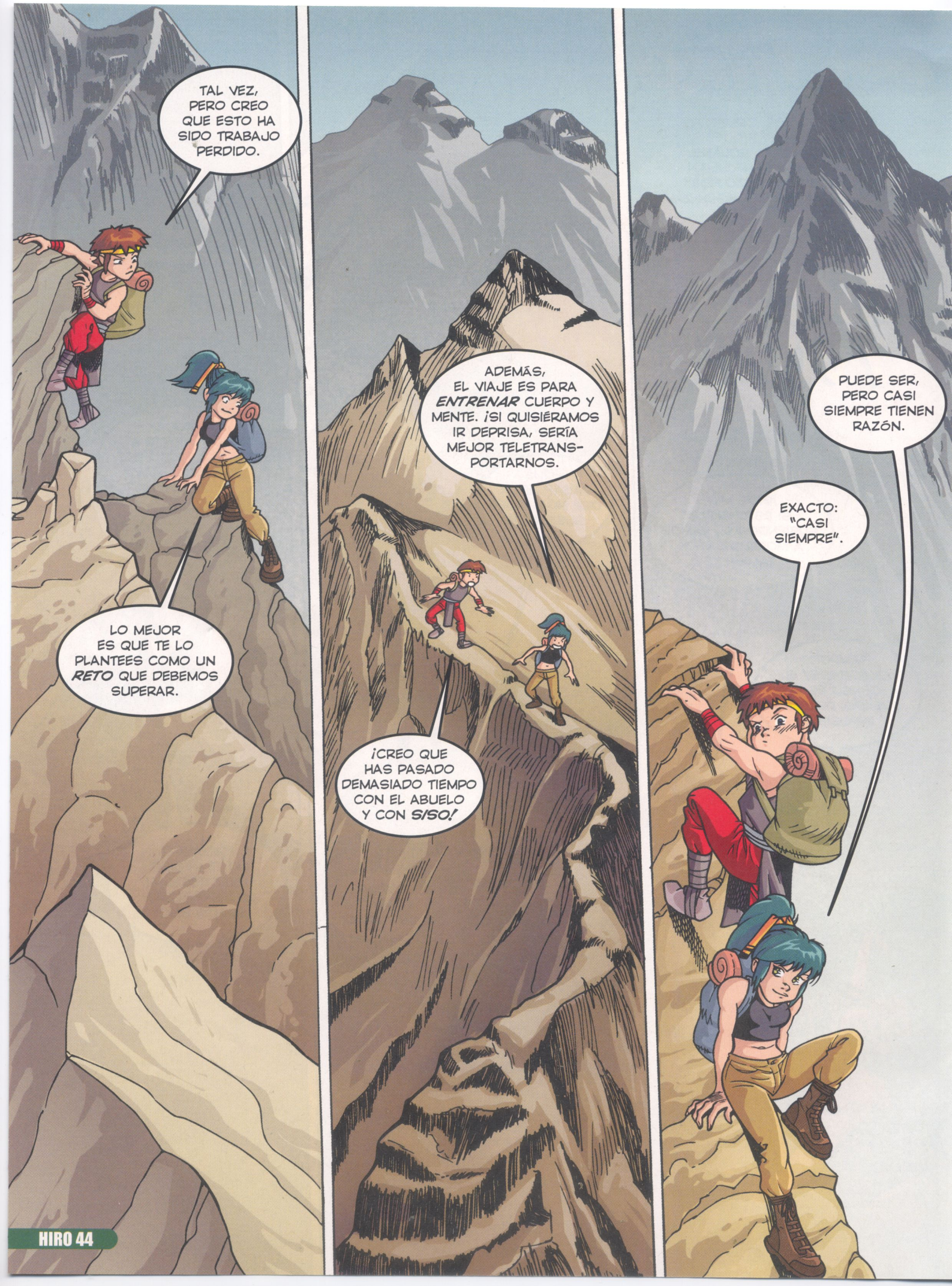
C			A						A		A			S				A			A	
4	11	10	13	10	24	19	11	1	13	8	13	24	17	24	10	15	24	13	25	20	19	13	19

S					C						
17	21	20	10	20	4	21	20	16	5	19	11

Las Aventuras de HIRO

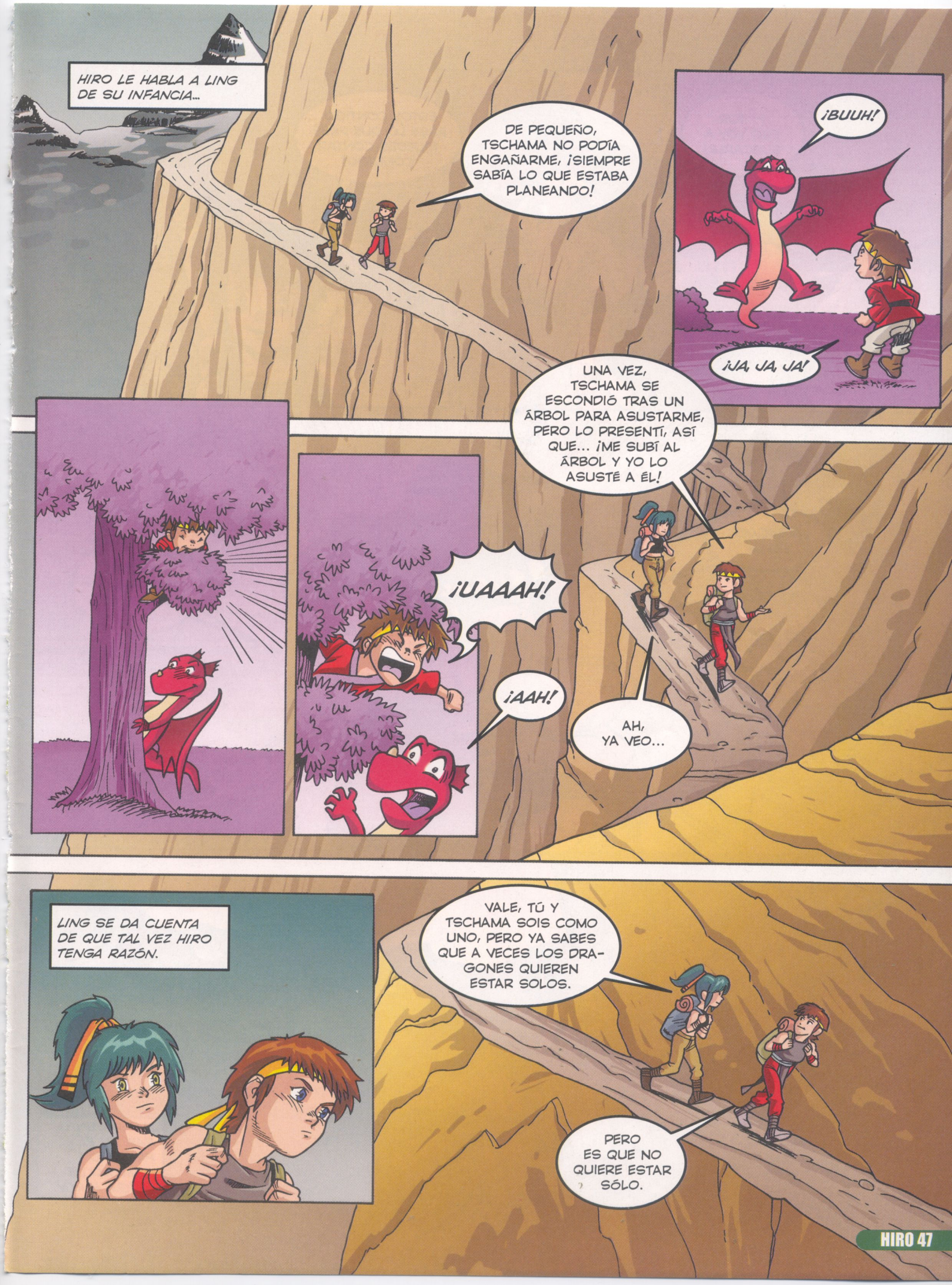
ILUSTRACIONES: COMICON
LÁPIZ: ALBERT XIQUES
ENTINTADO: DANI SOLANS
COLOR: ORIOL SAN-JULIÁN
ROTULACIÓN: ESTUDIO FÉNIX
REDACCIÓN Y STORY: JÜRGEN ZAHN

ASCENSO Y DUDAS


TAL VEZ, PERO CREO QUE ESTO HA SIDO TRABAJO PERDIDO.
LO MEJOR ES QUE TE LO PLANTEES COMO UN *RETO* QUE DEBEMOS SUPERAR.
ADEMÁS, EL VIAJE ES PARA *ENTRENAR* CUERPO Y MENTE. ¡SI QUISIÉRAMOS IR DEPRISA, SERÍA MEJOR TELETRANSPORTARNOS.
¡CREO QUE HAS PASADO DEMASIADO TIEMPO CON EL ABUELO Y CON *SISO!*
PUEDE SER, PERO CASI SIEMPRE TIENEN RAZÓN.
EXACTO: "CASI SIEMPRE".

MIRA, ALLÍ ABAJO PODREMOS DESCANSAR UN POCO.
VALE.
POCO DESPUÉS...
HIRO, NO SÉ SI ES BUENA IDEA QUE VAYAS A VER A TSCHAMA... ¿CÓMO SABES QUE ÉL QUIERE VERTE?
LO PRESIENTO.
¡PERO NO TIENE SENTIDO! TSCHAMA ESTÁ CAMBIANDO. YA NO PUEDES CONFIAR EN TUS SENTIMIENTOS.
¿POR QUÉ NO? TSCHAMA Y YO COMPARTIMOS UN VÍNCULO MENTAL.
PUES ES ESE VÍNCULO LO QUE ME PREOCUPA.
¡CONFÍO EN MI SUEÑO! TSCHAMA ME NECESITA, Y POR ESO VOY A BUSCARLO.
¡Y ME DA IGUAL LO QUE PIENSES! SI ES NECESARIO, IRÉ SIN TI.
¡NI SE TE OCURRA! VOY CONTIGO.
¡SIEMPRE TENGO QUE OCUPARME DE TI!
PUES NO HACE FALTA, PORQUE VOY A VER A UN AMIGO.

¿Y SI LING TIENE RAZÓN? ¿Y SI ME HE DEJADO ENGAÑAR?
¡NO IMPORTA! SI NO PUEDO CONFIAR EN MIS SENTIMIENTOS, NO PUEDO CONFIAR EN NADA. ¡HASTA AHORA ME HA IDO BIEN!
OYE... LING...
¿QUÉ PASA, HIRO?
SOBRE LO DE MI SUEÑO Y MI VÍNCULO CON TSCHAMA.
DÉJALO CORRER...
CONOZCO A TSCHAMA DESDE QUE ERA UNA CRÍA, Y SIEMPRE HE SABIDO LO QUE PENSABA.
ES LÓGICO, ES TU *DRAGÓN PROTECTOR* Y OS UNE UN VÍNCULO ESPECIAL.

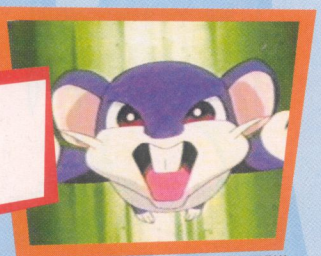

HIRO LE HABLA A LING DE SU INFANCIA...
DE PEQUEÑO, TSCHAMA NO PODÍA ENGAÑARME, ¡SIEMPRE SABÍA LO QUE ESTABA PLANEANDO!
¡BUUH!
¡JA, JA, JA!
UNA VEZ, TSCHAMA SE ESCONDIÓ TRAS UN ÁRBOL PARA ASUSTARME, PERO LO PRESENTÍ, ASÍ QUE... ¡ME SUBÍ AL ÁRBOL Y YO LO ASUSTÉ A ÉL!
¡UAAAH!
¡AAH!
AH, YA VEO...
LING SE DA CUENTA DE QUE TAL VEZ HIRO TENGA RAZÓN.
VALE, TÚ Y TSCHAMA SOIS COMO UNO, PERO YA SABES QUE A VECES LOS DRAGONES QUIEREN ESTAR SOLOS.
PERO ES QUE NO QUIERE ESTAR SÓLO.

¡Y POR ESO VOY A BUSCARLE!
ESTOY CONTIGO. PASE LO QUE PASE, ¡PUEDES CONTAR CONMIGO!
¡GRACIAS, LING!
¡PROMETÍ *CUIDAR* SIEMPRE DE TI!
¡MÁS AVENTURAS EN EL PRÓXIMO NÚMERO DE *MEGA HIRO*!

HUMOR

¡JA! ¡JA! ¡JA!

¿Cuál es el único Pokémon tartamudo?
¡Rattata!



© 1997-2006 Nintendo, Creatures, GAME FREAK, TV Tokyo, ShoPro, JR. Kikaku

¿?

ESTABA JUGANDO Y DIJO, "VOY A HACER EL TIRO CON EFECTO DE OLIVER"... Y JUSTO AL COGER IMPULSO SE QUEDÓ ASÍ, CLAVADO...

¡JA! ¡JA! ¡JA!

¿Qué quiere ser de mayor Detective Conan?
¡Ventrílocuo!

SOY MÁS FUERTE QUE NADIE, LANZO RAYOS CON LAS MANOS, DESTRUYO MONTAÑAS Y VENZO SIEMPRE A MIS ENEMIGOS. TENGO UNA MUJER PRECIOSA Y DOS HIJOS...

MI MEJOR MÚSCULO ES EL CEREBRO, RESUELVO CASOS, AYUDO A LA GENTE Y PIENSO ANTES DE ACTUAR...

Y MI CHICA NO ME HACE NI CASO...

EL MUNDO ES CRUEL...

¡JA! ¡JA! ¡JA!

¿Cuántos personajes de *Dragon Ball Z* hacen falta para cambiar una bombilla?
Uno... ¡pero tardará cinco episodios en hacerlo!

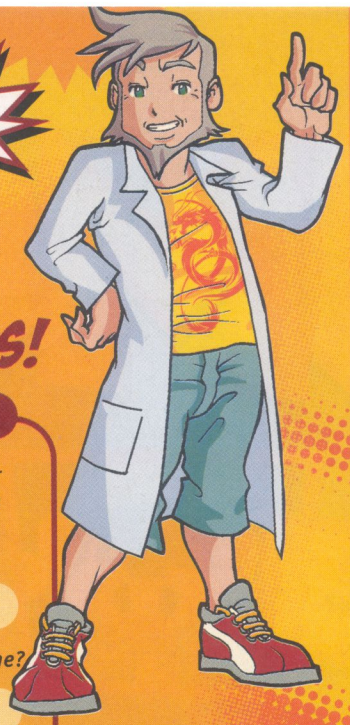
© Bird Studio/Shueisha, Toei Animation

¿Por qué llevan GPS los jueces de línea de *Campeones*?
Para poder calcular el fuera de juego... ¡los campos son enormes!

© Yoichi Takahashi/Tsuchida Production

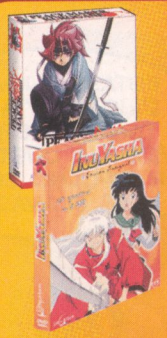
MEGA HIRO

¡GANA!



¡PARTICIPA EN NUESTROS CONCURSOS!

PÁGINA 19: ANIME DVD



Tenemos cinco packs de *Inuyasha* y otros 5 de *Peacemaker Kurogane* de Selecta Visión para regalarte. Llévate uno de ellos respondiendo a la siguiente pregunta:

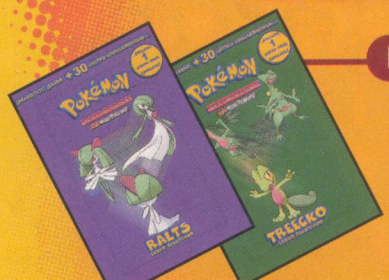
¿Cómo se llama la joya que todo el mundo persigue en Inuyasha?

¿Cómo se llama el principal protagonista de *Peacemaker Kurogane*?

PÁGINAS 34-35: LOS TOP

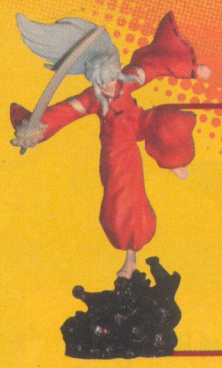
También tenemos 8 lotes de CAMISETA + CD + COMIC BOOK de la película *Gisaku* que estamos ansiosos por regalarte. Si quieres uno de ellos, basta con que rellenes la lista de tus series de animación y personajes favoritos y nos la envíes tal como te indicamos en la página 35... ¡y entrarás en el sorteo de los lotes! ¿A qué estás esperando?

PÁGINA 41



¡Pero no todo termina ahí! ¡También tenemos 5 mazos de inicio de Ralts y otros 5 de Treecko, del juego de cartas de Pokémon, para sortear entre quienes nos enviéis vuestras cartas, dibujos y preguntas a la sección de correo! ¡No puede ser más fácil, ¿verdad?!

PÁGINA 51: TEST



Y por último, por si aún no tienes suficientes regalos, tenemos 5 packs de figuras de *Inuyasha* (formado por una figura de Inuyasha y otra de Sesshomaru) para sortear entre quienes rellenéis y enviéis el test que tenéis en la siguiente página... ¡Rápido! ¡No se te puede escapar!

NOMBRE:

EDAD:

INFORMACIÓN

NÚMERO DE TELÉFONO:

MEGA HIRO

DIRECTOR REVISTAS: José Luis Córdoba
COORDINACIÓN EDITORIAL Y MARKETING: Noemí Ruger
REDACCIÓN Y ADMINISTRACIÓN:
C/ Vallespí, 20. 17257 Torroella de Montgrí (Girona)
Telf.: 972 75 74 11. Fax: 972 75 77 11.
www.panini.es

REALIZACIÓN: Estudio Fénix
C/ El Vent, 41, 08031 Barcelona.
Telf.: 934 20 40 90

PUBLICIDAD: Bola Ocho Comunicaciones

IMPRESIÓN: Printer Industria Gráfica S.A.
DISTRIBUCIÓN: Logista
Polígono Industrial Polvoranca
C/ del Trigo, 19
Telf. 914 81 98 00

MEGA HIRO
© Panini S.A.
All rights reserved.

CÓMIC
LÁPIZ: Albert Xiques
TINTA: Dani Solans
COLOR: Oriol San-Julián
GUIÓN: Jürgen Zahn

panini revistas

EDITA: PANINI ESPAÑA, S.A.
DIRECTOR GENERAL: Lluís Torrent
DIRECTOR DE MARKETING: Joan Hortal
DIRECTOR COMERCIAL: José María Rovirola
DIRECTOR DE GRANDES SUPERFICIES: Isidre Garriga

MEGA HIRO es una publicación de Panini España. Todos los derechos reservados. Queda expresamente prohibida la reproducción total o parcial de los textos e ilustraciones incluidos en esta revista.

ISSN: 1886-2934
Depósito Legal: GI-165-2006

COPYRIGHTS TOP 25
Shin chan © 1992-2006 USUI YOSHITO / SHIN-EI & TV Asahi •One Piece © 1999 Eiichiro Oda/Shueisha, Toei Animation • Pokémon © 1997-2006 Nintendo, Creatures GAME FREAK, TV Tokyo, ShoPro, JR. Kikaku. • Campeones © Yoichi Takahashi/Tsuchida Production • Inuyasha © Takahashi Rumiko, Shogakukan, Sunrise, YTV. •Detective Conan © Gosho Aoyama/Shogakukan-YTV-TMS •Saint Seiya © Masami Kurumada/Shueisha/Toei Animation •Dragon Ball © Bird Studio/ Shueisha, Toei Animation •Beyblade © HUDSON SOFT/TAKARA · BEYBLADE PROJECT . TV TOKYO • Kochikame © Osamu Akimoto / Studio Gallop / Fuji TV •Shaman King © Hiroyuki Takei. •Zatch Bell © 2003, 2006 Makoto Raiku/Shogakukan, Toei Animation •Yugi-Oh © Kazuki Takahashi •Megaman NT Warrior © CAPCOM, Shogakukan, ShoPro, TV Tokyo 2002, 200 •Astroboy 2003 (C)2003 Tezuka Productions /Sony Pictures Entertainment(Japan)/DENTSU •Cardcaptor Sakura film © CLAMP - KODANSHA / CINEMA "CARD CAPTOR SAKURA" PARTNERSHIP serie © CLAMP / KODANSHA / NEP 21 / NHK •Dragonball Z Budokai Tenkaichi • Dragon Ball Z Supersonic Warriors

SOLUCIONES A LOS PASATIEMPOS

ANIMECRUZADAS
1.Misae; 2. Mark Lenders; 3. Toriyama; 4. Kogoro; 5. Medalla; 6. Kagome; 7. Pikachu; 8. Cielo; 9. Aura; 10. Hiro; 11. Bladebreakers; 12. Gisaku; 13. Tessaiga.

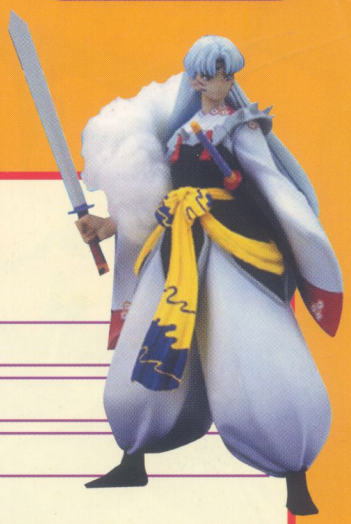
CONFUXIÓN HEROICA
1. Cíclope; 2. Lobezno; 3. Jean Grey; 4. Mística; 5. Pícara; 6. Tormenta; 7. Coloso 8.Bestia. La infiltrada es Mística, y lo sabemos porque le hemos visto brillar los ojos en un descuido.

MAESTRO POKÉMON
La afirmación 3 es la correcta

UNA DE MISTERIOS
La frase es: "Conan Edogawa es en realidad Shinichi Kudo."

MEGA HIRO

¡Queremos saber cómo son nuestros lectores! Rellena la siguiente encuesta y envíanosla! ¡Podrás ganar un fantástico pack de muñecos de Inuyasha! ¡Tenemos cinco para regalar!



¡escribe aquí tu respuesta!

¿Qué te gusta hacer en tu tiempo libre?

1

2

3

¿Cuál es tu serie de animación japonesa favorita?

¿Cuál es tu serie o programa de televisión favorito?

¿Tienes ordenador o consola? En este último caso, ¿qué modelo tienes?

❑ Sí ❑ No

¿Qué tipo de videojuegos son tus favoritos?

¿Practicas algún deporte? ¿Cuál?

¿Con qué frecuencia lees libros o tebeos?

¿Tienes teléfono móvil?

❑ Sí ❑ No

Si es así, ¿qué tipo de contenidos te descargas (tonos, juegos, etc.)?

¿Qué tipo de música escuchas?

Figuras cedidas por SD Distribuciones

¿Qué es lo que más te gusta de la revista? ¿Y lo que menos?

¿Qué sección te gustaría que hubiera en la revista?

¿Qué puntuación le das a la revista? (marca con una X) ❑ floja ❑ regular ❑ interesante/entretenida

Nombre:

Apellidos:

Dirección:

Edad: Teléfono:

E-Mail:

MEGA HIRO

Rellena esta página y envíala a:

PANINI
c/ Vallespí, 20
17257 - Torroella de Montgrí
GIRONA

MARVEL RAMPAGE

TU REVISTA DE SUPERHÉROES

¡DVDS!

¡CINE!

¡JUEGOS!

¡CADA MES EN TU KIOSKO!

panini Revistas

Copyright © 2004 Marvel Characters, Inc.